VIA0102002

Collana "I Giochi"

SCA
BIBLIOTECA
"P. ALFINO"
794.
1
PAD
CIVICA

Collana "I Giochi"

★

E. Chiaradia	• IL MIO SISTEMA "FIORI NAPOLETANO"
E. Culbertson	• BRIDGE CONTRATTO PER TUTTI
E. Culbertson	• LA CANASTA
J. Culbertson	• CALYPSO
L. Franzioni	• LA DAMA
R. Fulgi Zaini	• GIOCHI DI CARTE
A. Giannuzzi	• ELIMINAZIONI E COLPI NEL BRIDGE
A. Maccagni e altri	• IL PROBLEMA DI DAMA - IL FINALE
G. Padulli	• GLI SCACCHI
C. A. Perroux	• IL "BLUE TEAM" NELLA STORIA DEL BRIDGE
G. Porreca	• LA PARTITA ORTODOSSA
G. Rastelli	• COME SI GIOCA A POKER
F. Rosa	• L'ABC DEL BRIDGE
G. Saracino	• LO SCOPONE SCIENTIFICO
S. M. Stayman	• IL SISTEMA STAYMAN COMPLETO DEL BRIDGE CONTRATTO

Serie dei "Libri completi"

A. Chicco, G. Porreca	• IL LIBRO COMPLETO DEGLI SCACCHI
E. Culbertson	• IL LIBRO COMPLETO DEL BRIDGE CONTRATTO
F. Lavizzari	• IL LIBRO COMPLETO DELLA DAMA
A. Morehead e G. Mott-Smith	• IL LIBRO COMPLETO DEI SOLITARI E DEI GIOCHI DI PAZIENZA

Piccole Strenne

R. Bott, S. Morrison	• GIOCHIAMO A SCACCHI
A. Maccagni	• LA DAMA SPIEGATA AI RAGAZZI

GIUSEPPE PADULLI

GLI SCACCHI

★

Revisione e aggiunte
di Stefano Rosselli Del Turco

★

Nona edizione

22096
BIBLIOTECA CIVICA - MARGHERA

U. Mursia & C.
MILANO

© Copyright by U. MURSIA & C. - 1964

Prima edizione: 1928

Nona edizione: 1964

Proprietà letteraria - Printed in Italy

120/AC/IX - U. Mursia & C. - Via Tadino, 29 - Milano

PREFAZIONE

Il successo riportato nelle precedenti edizioni di questo libro non poteva essere più completo ed anche più meritato.

La chiarezza cristallina con cui il compianto Autore ha potuto condensare in un trattatello di poche pagine una materia sì vasta e diciamolo pure, così difficile, come è quella d'insegnare il gioco degli scacchi, ha fatto del libro stesso un gioiello che non si può modificare senza offuscarne lo splendore. Per questo motivo abbiamo consigliato, e l'editore ci ha ascoltati, la ristampa integrale.

Una decina d'anni nella vita di un gioco più volte millenario corrispondono a poco più di un giorno della vita umana; ma in un tempo di febbrile attività di pensiero come è la nostra epoca, anche un così ristretto periodo non può non lasciare qualche traccia. La pratica e lo studio scientifico, cui il gioco è stato sottoposto, se non ha alterato profondamente i concetti fondamentali esposti dall'Autore, li ha però evoluti, con conseguenze che talvolta hanno assunto aspetti da sembrare contrastanti con le precedenti deduzioni. Ho detto intenzionalmente sembrare, perchè in realtà sono anche esse solo evoluzioni, che non infirmano la validità dei principi stessi. Per questo ho

creduto utile di riassumere e di aggiungere, sotto forma di Appendice, questo più moderno indirizzo ma consiglio caldamente il lettore, prima di passare a leggere quanto ho scritto, di rendersi ben padrone di quanto l'A. ha esposto nella precedente parte del libro e di considerare la mia Appendice, come vuol essere, solo un aggiornamento del libro stesso.

S. Rosselli Del Turco.

PREMESSA

Le sobrie proporzioni della presente pubblicazione, veramente insolite per un libro che abbia la pretesa di insegnare il gioco degli scacchi con compiutezza e con chiarezza, hanno la loro ragion d'essere in questi due fatti: offrire, innanzi tutto, ad un prezzo alla portata di tutte le borse, un esauriente ed organico studio didattico che possa agevolare all'apprendista i primi passi e portarlo ad un'altezza conoscitiva tale da permettergli di giocare e rivedere qualunque partita con sufficiente comprensione e diletto; smentire, poi, una scellerata leggenda universalmente diffusa, la quale dipinge il nobile gioco irto di difficoltà e complicazioni, ad appianar le quali non sempre basta una volonterosa e paziente applicazione fatta su voluminosissimi libri, molto pedanti e di difficile apprendimento!

Una siffatta ed eccellente idea, venuta in mente all'egregio editore ed attuata dal sottoscritto, nel corso di un paio di mesi, non vuole dimostrare che difficoltà non vi siano nel gioco degli scacchi, ma che esse saranno ordinate secondo la conoscenza del giocatore, e gli daranno, superate che siano, tanto diletto e soddisfazione, che egli anzichè detestarle o fuggirle, le cercherà con evidente interesse e con vera passione.

La promessa che noi facciamo al lettore affidandogli questa pubblicazione è di non avere scritto chiacchierate estranee al concetto metodico che ci eravamo prefissi, e cioè: per la parte «teoria» ci siamo attenuti unicamente a quello che oggi è da tutti riconosciuto come patrimonio immutabile, e per la «pratica», abbiamo cercato, più che altro, di instillare in chi ci leggerà quella tecnica e quel modo di ragionare che, nell'apertura, nel mezzo e nel finale di partita, costituiscono sempre il miglior salvagente per mantenersi a galla fra le burrasche e gli imprevisti del gioco vivo!

E se nell'estendere le peculiarità di questo patrimonio immutabile il nostro metodo non poteva nè doveva necessariamente differire da quello di quanti ci hanno preceduto e ci seguiranno nell'attuazione di siffatte cose, nella prassi invece, noi abbiamo messo un po' di rivoluzione in quel sistema di didattica fin qui universalmente seguito, come «metodo unico» di dottrina e di insegnamento per il gioco degli scacchi: rivoluzione pacifica e, siamo certi, proficua alla reale, rapida e completa assimilazione di quello che è lo spirito del nobile gioco, non mai delimitabile alla «semplice trovata» od alla «mossa felice» che risolve, con fortuita sorpresa, una posizione altrimenti di tutto opposto rendimento. Che ognuno, quando si trovi in posizione allarmante, s'aggrappi a qualunque sostegno, pur che sia, e cerchi di salvar la partita, questo è umano, e noi gli forniremo esempi e consigli in proposito, ma tradiremmo i nostri lettori se facessimo base di studio il trabocchetto o la mossa scorretta ma fortunata.

Una partita a scacchi è una piccola opera d'arte! Piccola, ma che sta meravigliosamente a se stessa, come cosa completa ed organica, tal quale come è piccolo un bambino, ma non per questo men proporzionato e, in certo modo, meno artistico ed interessante.

Osservi così il lettore quei punti della nostra trattazione che interessano quello che invece si potrebbe definire il patrimonio artistico ed ogni volta mutevole del nobile gioco, ed avendo, con profondo studio, meditato su di esso (attraverso la particolare esemplificazione) s'accorgerà, di volta in volta, che noi non gli abbiamo messo sotto gli occhi quadri e filastrocche da dover mandare a memoria, ma idee e concetti che gli rimarranno facilmente impressi, e che, pur richiedendo poco spazio per essere enunciati e poca memoria per essere ritenuti, potrebbero costituire, ad uno ad uno, titolo di un libro e tema da sviluppare.

Ed infatti molte varianti e molte aperture oggi di moda e relativamente corrette, non avranno forse domani, non diciamo neppure un seguace, ma nemmeno l'onore di un crisantemo sulla loro fossa; ma quelli che sono i cardini sostenitori del nobile gioco, i principî informativi, la tecnica, la «posizione-madre», l'indirizzo strategico e tattico delle differenti situazioni, in una parola quel particolare raziocinio che si potrebbe definire «logica scacchistica» non conoscerà l'ultimo dei suoi giorni, perchè avrà vita fin che il gioco avrà cultori, o fin che i pezzi avranno quel movimento.

Così, per esempio, nella parte che tratterà del

mezzo della partita, il lettore troverà esposto in una sintesi, forse troppo stringata, ma ancora comprensibile, come la teoria della catena dei pedoni e dei punti deboli, per dirne una, abbia trattazione e considerazione nuova ed organica; nuova, intendiamo dire didatticamente, perchè quella disciplina non l'abbiamo certo inventata noi, ma essa ci è stata resa familiare dall'attenta e minuziosa ricerca dei vari perchè che s'affacciano ad ogni posizione, e che esigono l'esauriente risposta.

Così, i nostri apprendisti (che vorremmo fossero miriadi) impareranno, con buona larghezza di idee, quel complesso di nozioni che costituiscono il canevaccio del nobile gioco, e su di esso ricameranno a loro piacere secondo lo stile ed il talento di ognuno, fatti certi però di una cosa: che stile e talento possono produrre ottime opere, solo quando siano saldamente basati su quell'indeformabile piattaforma di cognizioni, che il gioco stesso ha creato, con «sua» logica ferrea e con sovrana armonia!

Premesso ciò, iniziamo senz'altro il nostro elementare insegnamento.

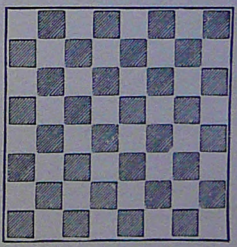
L'Autore.

Parte prima

REGOLE E NOZIONI FONDAMENTALI

La scacchiera

Una scacchiera è fatta e disposta così:



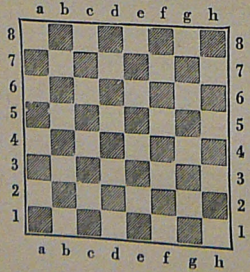
Abbiamo detto «disposta», perchè due giocatori che si accingono a fare una partita devono, per prima cosa, sincerarsi che la scacchiera sia situata in modo che ciascuno di essi abbia il «bianco a destra», ossia l'ultima casella di destra della propria fila deve essere bianca e non è consentito dalle regole del gioco girare di un quarto la scacchiera.

I pezzi sono 32, di cui sedici bianchi e sedici neri; ciascun colore dispone: di un Re, di una Regina o Donna, di due Torri, di due Alfieri, di due Cavalli e di otto pedoni. Per brevità, segneremo sempre ciascun pezzo colla sola lettera iniziale: così per esprimere Re segneremo *R*; Donna, *D*; Torre, *T*; Alfiere, *A*; Cavallo, *C*; per i pedoni, per ora segneremo *P*, doven-

do spiegare il loro movimento, ma più tardi non segneremo niente, e saremo certamente compresi lo stesso!

Per descrivere le mosse, sono stati studiati ed applicati diversi sistemi: di essi i più usati sono due: quello che va sotto il nome di « descrittivo » o « francese » che ha applicazione in Francia ed in Inghilterra, e quello « algebrico » o « tedesco » usato in tutti gli altri paesi; siccome questo secondo sistema è il più usato, riteniamo opportuno parlarne brevemente.

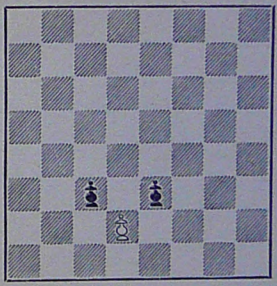
La scacchiera, come si vede, è divisa in otto colonne (linee dal basso in alto e viceversa) ed in otto righe (linee da sinistra a destra e viceversa); il sistema algebrico assegna una lettera ad ogni colonna ed un numero ad ogni riga: così, partendo dalla prima colonna, essa verrà chiamata a, la seconda b, la terza c, e così di seguito fin che l'ottava verrà chiamata h; per le righe invece, la prima avrà il numero 1, la seconda 2, e di seguito l'ottava 8. Ecco in fatto, una scacchiera secondo il sistema algebrico:



Ciò posto, il lettore non tarderà a comprendere come ogni casella della scacchiera venga a prender denominazione unica, brevissima e sufficiente, da un numero accoppiato ad una lettera; il numero della riga e la lettera della colonna alla quale la casella appartiene; ecco qui segnate a caso alcune delle sessantaquattro caselle, nelle quali è divisa la scacchiera:

Definite così, e dato un nome a ciascuna casella della scacchiera, si capisce subito che per descrivere una mossa basterà registrare il punto di partenza e quello d'arrivo del pezzo che vien mosso, separando le due indicazioni con una lineetta, e facendo precedere la doppia indicazione dall'iniziale del pezzo in movimento. Così se scriviamo Ta1-a5, ciò vorrà dire che il pezzo Torre (T) partendo dalla casella a1 si porta nella a5; se, invece, Ac1-h6 vorrà dire che l'Alfiere (A) che è situato in c1 va a portarsi in h6. E così di seguito.

I pedoni. — I sedici pezzi, di cui ciascuna parte dispone, sono, come abbiamo già visto, di sei tipi diversi, ed anzi, per usare maggior esattezza, vengono chiamati pezzi il Re, la Donna, le Torri, gli Alfieri ed i Cavalli, e di essi pezzi maggiori la Donna e le Torri, e pezzi minori gli Alfieri ed i Cavalli, mentre i pedoni che sono in totale tanti quanti i pezzi, cioè otto, hanno questa fondamentale caratteristica rispetto ai pezzi: che procedono sempre in avanti, nè è mai loro concesso di retrocedere: il movimento del pedone è nel senso delle colonne ed in avanti di un passo: così, Pe2-e3 sarà un movimento di pedone bianco; Pg7-g6 sarà un movimento di pedone nero: a questa regola generale dei pedoni vi è una sola eccezione: il pedone può venir spinto di due passi (può, abbiamo scritto) solamente quando non sia stato ancora mosso, e si trovi nella sua casa di partenza, che è, come vedremo, la riga 2 per i Bianchi e la 7 per i Neri. Così Pe2-e4 sarà un movimento di pedone bianco; Pc7-c5 sarà un movimento di pedone nero. Se nella casella dove il pedone dovrebbe andare a porsi vi fosse già un altro pezzo o pedone proprio od avversario, la mossa non potrà eseguirsi; così, se nella casella e3 vi fosse una Torre, non potrà eseguirsi Pe2-e4, e nemmeno Pe2-e3; il pedone potrà invece *prendere* un pezzo avversario che si trovi nella casella immediatamente avanti, ma in *diagonale* rispetto alla sua colonna, così a destra come a sinistra; abbiamo detto immediatamente, ossia di un passo solo. Così, posto il diagramma seguente:



il bianco, a suo piacere, potrà eseguire una qualunque delle quattro mosse seguenti: Pd2-d3; Pd2-d4; Pd2 × c3; Pd2 ×e3; si noti che il segno × significa *prende,* ossia leva dalla scacchiera il pezzo che si trova nella casa segnata di arrivo, e vi si mette al suo posto.

Il movimento in diagonale del pedone è dunque consentito solamente quando «prende»: vi è, a questo proposito, un caso particolare che è bene conoscere subito: noi abbiamo visto che un pedone dalla sua casa di partenza può eseguire due passi: supponiamo il caso che la parte avversaria abbia un pedone situato sulla quarta riga e nella colonna immediatamente vicina a quella dove si trova il nostro pedone bianco che vogliamo spingere di due passi: noi spingendolo di un passo daremmo la possibilità al nostro avversario di prenderlo perchè verrebbe a trovarsi nella posizione prevista più sopra; spingendolo invece di due passi ci sottraiamo a ciò? Le regole hanno stabilito di no, ed hanno fissato che un

pedone situato in quinta riga per il bianco ed in quarta per il nero può prendere un pedone avversario, di colonna immediatamente vicina alla sua, che venisse spinto di due passi e lo può prendere tale e quale come se quel pedone avversario anzichè aver fatto due passi ne avesse eseguito uno solo; così supponiamo si abbia un pedone bianco situato in d5 ed uno nero in e7; se il nero eseguisse Pe7-e5, il bianco potrebbe rispondere Pd5 × e6, oppure, come si usa scrivere in simili casi, Pd5 × e6 *en passant*. « En passant » cioè « al varco ».

Altro caso: pedone nero in g4, pedone bianco in f2; se il bianco fa Pf2-f4, il nero potrà rispondere Pg4 × f3 *en passant*. Questa eccezionale facoltà, che si dà di prendere *en passant*, deve però essere fatta valere subito, ossia nella mossa di risposta alla spinta di due passi. Passata anche una sola mossa, il diritto decade.

Non occorre aggiungere che la parte che prende *en passant* porrà il proprio pedone non nella casella dove si trovava il pedone avversario, ma in quella nella quale si sarebbe trovato se invece di esser stato spinto di due passi, lo fosse stato di uno.

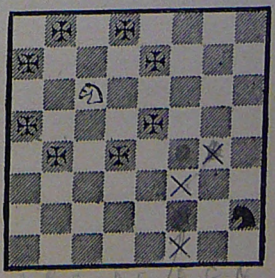
I pedoni, dunque vanno sempre avanti. Se qualcuno di essi, perciò, arriva all'ultima riga, non ha più movimenti da eseguire: e così è infatti, ma il pedone arrivato in « ottava » non muore ma si trasforma, a volontà della sua parte, in un pezzo: si toglierà, dunque, in questo caso, il pedone dello stesso colore e da allora in poi giocherà come gioca quel pezzo.

Sarà dunque possibile, vien da domandarsi, veder sulla scacchiera, per esempio, due donne bianche, tre torri nere, ecc.? Certamente! In una partita, giocata or non è molto, il bianco era arrivato a promuover due pedoni a Donna (è la Donna il pezzo più potente della scacchiera, e perciò prescelto generalmente nella promozione di pedone) così che egli si trovò a disporre, in un certo momento, addirittura di tre Donne!

I pezzi. — I pezzi hanno questa superiorità generica rispetto ai pedoni: che il loro movimento può avvenire così in avanti come all'indietro a piacere della loro parte.

Il Cavallo ha un movimento così speciale che viene chiamato « salto ». Supponendo un Cavallo situato in una casa della scacchiera, come nel diagramma qui appresso, ecco segnati con asterischi i posti che esso può andare ad occupare con una mossa.

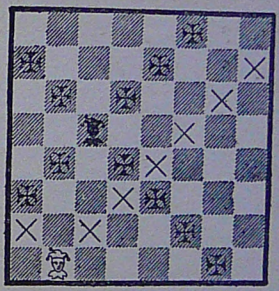
Movimento del C.



Questo Cavallo bianco situato nella casa c6 può dunque eseguire, a piacere, una delle seguenti otto mosse; Cc6—b8; Cc6—d8; Cc6—a7; Cc6—e7; Cc6—a5; Cc6—e5; Cc6—b4; Cc6—d4. Quel Cavallo nero, invece, situato nella casa h2 potrà giocare, a piacere, una delle seguenti mosse: Ch2—f1; Ch2—f3; Ch2—g4. Da ciò si deduce che un Cavallo situato in casa bianca, va sempre in casa nera, e viceversa; che la massima « potenzialità » di un Cavallo non è ai lati ed angoli ma nelle case centrali della scacchiera; qui infatti potrà avere anche otto case a sua disposizione, mentre se, per esempio, un Cavallo fosse situato nella casa a8 non avrebbe che due movimenti possibili: Ca8—b6 oppure Ca8—c7; si deduce, infine, che il movimento del Cavallo non ubbidisce alle regole generali della geometria relative alla distanza: ci vorrà, infatti, un minor numero di mosse per portare un Cavallo dalla casa b1 alla casa f6 che alla casa d3. Ed è questa una norma da ricordar sempre, che, cioè, per non essere importunati continuamente dal salto dei cavalli avversari, è bene situare i pezzi da salvaguardare in «terza diagonale» rispetto a quei cavalli, ossia in posizione tale come è del d1—b3, c3—e5, ecc.

Se nella casa dove il Cavallo intende porsi, vi fosse già un pezzo od un pedone del suo colore, la mossa naturalmente non potrebbe eseguirsi; ma se quel pezzo o quel pedone appartiene alla parte avversaria, il Cavallo prenderà, se vuole, quel pezzo o pedone avversario e si metterà al suo posto. Questa regola è comune oltrechè al Cavallo a tutti gli altri pezzi e pedoni.

Movimento dell'A.



L'Alfiere ha movimento in diagonale, di un passo, di due passi, di tre, di quattro, ecc. a piacere. Così l'Alfiere bianco del diagramma precedente, potrà giocare uno qualunque dei seguenti tratti:
Ab1—a2; Ab1—c2; Ab1—d3; Ab1—e4; Ab1—f5; Ab1—g6; Ab1—h7.

Quell'Alfiere nero situato in c5 potrà invece eseguire uno qualunque dei seguenti tratti:
Ac5—b6; Ac5—a7; Ac5—d6; Ac5—e7; Ac5—f8; Ac5—b4; Ac5—a3; Ac5—d4; Ac5—e3; Ac5—f2; Ac5—g1.

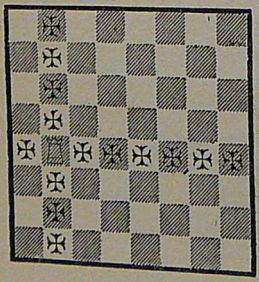
Da ciò si deduce che l'Alfiere che comincia la partita partendo da casa bianca rimarrà su casa di questo colore per tutta la partita, e viceversa; che l'Alfiere minaccia anche da distante, cosicchè un Alfiere situato in a1 può dar scacco matto al Re avversario situato in h8; si deduce infine che il concetto geometrico dello spazio è qui inapplicabile perchè un Alfiere situato in g8, per esempio, raggiungerà con una

mossa sola la casa distante a2, mentre ne impiegherà due a raggiungere quella vicinissima e8; è ovvio poi che, per quanti giri faccia, non potrebbe mai raggiungere quella confinante: f8!

Spiegati i due pezzi minori, Alfiere e Cavallo, veniamo a studiare i movimenti dei pezzi maggiori.

La Torre ha movimento ortogonale, sia nel senso della riga che della colonna. Essa potrà muoversi di una o più case a piacere purchè non oltrepassi ostacoli lungo la linea del suo movimento. Ecco il movimento della Torre, del resto facilissimo:

Movimento della T.

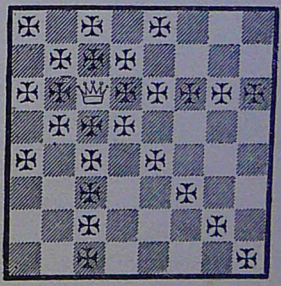


La Torre bianca situata in b4 potrà, con un sol tratto, occupare una delle seguenti case: a4, c4, d4, e4, f4, g4, h4, b3, b2, b1, b5, b6, b7, b8.

Il pezzo più potente della scacchiera, la Donna, ha il movimento tanto dell'Alfiere, quanto della Torre: essa dunque potrà portarsi così diagonalmente

che in linea ortogonale, semprechè non oltrepassi altri pezzi posti sulla sua linea di movimento. Ecco il diagramma del movimento della Donna.

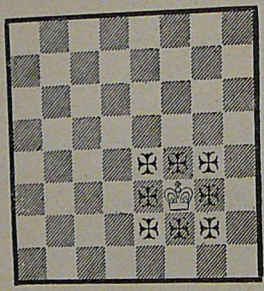
Movimento della D.



Questa Donna bianca situata in c6 potrà con un sol tratto occupare una qualunque delle seguenti case: c7, c8, b7, a8, b6, b5, a4, c5, c4, c3, c2, c1, d5, e4, f3, g2, h1, d7, e8, d6, e6, f6, g6, h6.

Il pezzo più importante degli scacchi, il Re, ha un movimento limitato: esso può occupare una qualunque delle case che si trovano nelle sue immediate vicinanze, con quest'avvertenza importantissima che non potrà mai occupare una casa che sia guardata da un pezzo avversario, ossia non può andare a mettersi « sotto scacco », il che è come dire che gli sono vietate quelle case nelle quali sarebbe immediata preda di un pezzo della parte contraria. Ecco il diagramma del movimento del Re:

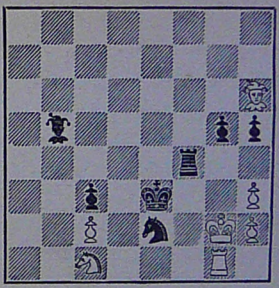
Movimento del R.



Questo Re bianco situato in f3 può, con un sol tratto, occupare una qualunque delle seguenti case: e2, e3, e4, f2, f4, g2, g3, g4. Se noi supponiamo sulla scacchiera qui sopra disegnata un Cavallo nero in d3, ecco che il campo d'azione del Re bianco verrebbe a limitarsi in due case, ossia esso non potrebbe più giocare Rf3—f4, e nemmeno Rf3—f2, perchè essendo queste due case (f4, f2) guardate dal Cavallo avversario in d3, ne sarebbe immediata preda.

Scacco matto. — « Prendere il Re! » è in effetto lo scopo fondamentale di una partita a scacchi, o come si dice « dare scacco matto », che si descrive con questo segno: =|=.

Il significato è semplicissimo: se noi supponiamo che su una scacchiera vengano, per esempio, a trovarsi le seguenti forze:



noi vediamo subito che il gioco del Bianco è ridotto a mal partito, non per inferiorità di pezzi rispetto al suo avversario, ma per la cattiva posizione di questi pezzi: essi infatti sono assolutamente *senza gioco*, e soprattutto senza parata sufficiente all'immediata minaccia del Nero: Ab5—c6 scacco matto (=|=). Scacco matto, perchè il Re bianco sotto l'offesa dell'Alfiere nero in c6 dovrà scegliere fra il frapporre un pezzo alla linea di movimento dell'Alfiere avversario e lo sloggio della casa g2: ma nessuna di queste due mosse è qui possibile perchè il Re bianco non può occupare la casa f3 perchè sotto il controllo di tre pezzi avversari, T, R, A; non la casa f2, perchè guardata dal Re e dalla Torre, non la f1 perchè guardata dalla T, non la g1 perchè vi è un proprio pezzo (T) e poi perchè guardata dal Cavallo e2; non la h1 perchè è ancora sulla linea di movimento dell'Alfiere c6; la h2 e la h3 sono impedite da propri pedoni bianchi, e infine la g3 è controllata dal Cavallo e2. La partita dunque sarebbe perduta se il tratto, alla posizione del diagramma, fosse al Nero: un'altra cosa sarebbe se

toccasse al Bianco a muovere; ma se lo scacco matto potrebbe essere evitato adesso, esso verrebbe a breve scadenza, perchè una buona difesa qui non c'è più. Infatti, supponendo il tratto al Bianco, si vede subito come i movimenti dell'Alfiere h6, su diagonale nera, non ostacoleranno mai la minaccia portata dall'Alfiere nero su diagonale bianca. Cc1—a2; Cc1—b3; Cc1—d3 non cambierebbero la situazione; Cc1 × e2 avrebbe invece il vantaggio di togliere un pezzo avversario molto noioso, ma disgraziatamente la posizione è tanto compromessa che seguirebbe:

1.	Cc1 × e2	Ab5—c6 scacco (+)
2.	Rg2—g3 (unica)	h5—h4 scacco matto.

Un movimento del pedone h3 porterebbe a questo seguito:

1.	h3—h4	Ab5—c6 +
2.	Rg2—h3 (unica)	Tf4 × h4 =|=

Un movimento del Re non salverebbe neppure la situazione:

1.	Rg2—h1	Ab5—c6 +
2.	Tg1—g2 (unica)	Tf4—f1 =|=

È scacco matto infatti perchè la Torre bianca che ora si trova in g2 non può giocare Tg2—g1 essendo essa stessa «inchiodata» dall'Alfiere avversario.

Rimangono a considerare le mosse di Torre: di esse, l'unica è Tg1—f1 perchè le altre non impediscono il matto. Se Tg1—f1, il seguito potrebbe essere:

1. Tg1—f1 Ab5—c6 +
2. Tf1—f3 +

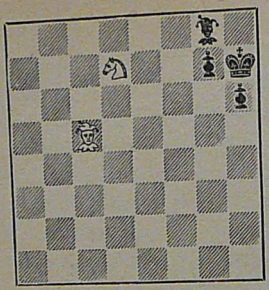
e qui le mosse a disposizione del N. possono essere, per esempio, 2. ... Tf4 × f3 oppure 2. ... Ac6 × f3 + entrambe buonissime; la partita continuerebbe, ma, come abbiamo detto, le sorti del Bianco, ora poi che ha perduto anche la Torre, è come se fossero già decise, ed egli potrebbe, senza tema di rimpianti abbandonare la partita, non essendovi più speranza di evitare il fatale colpo di grazia.

Già che siamo entrati nell'argomento dello scacco matto, diremo che una partita può terminare o con la vittoria di una delle due parti, o con parità.

Patta. — Si ha la parità o, come si dice a scacchi, la « patta » in questi casi:

1°) Quando nessuno dei due avversari è in grado di poter dar scacco matto, perchè le forze a disposizione son ridotte a tal punto che non bastano a questo scopo (esempio *Bianco,* Re e Alfiere contro *Nero,* Re solo).

2°) Il caso così detto dello « scacco perpetuo » ossia una posizione tale per la quale una delle due parti ritenendosi in inferiorità od in parità rispetto all'altra parte, trova modo di dare continuamente scacco al Re avversario. Esempio:



Il Bianco si trova, in questo caso, con Re e Cavallo contro Re, Alfiere e due pedoni e a lungo andare perderebbe certamente la partita, se la posizione propizia non lo agevolasse così:

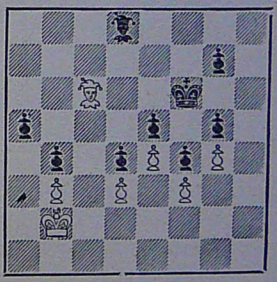
1.	Cd7—f8 +	Rh7—h8
2.	Cf8—g6 +	Rh8—h7
3.	Cg6—f8 +	Rh7—h8 ecc.

patta per scacco perpetuo.

3°) Per ritorno di posizione, quando la stessa posizione si ripete tre volte, lo stesso giocatore avendo il tratto, e, agli effetti di questa disposizione, non v'ha distinzione fra le due Torri, i due Alfieri, e i due Cavalli, nè infine fra due figure, di cui l'una sia il prodotto della promozione di un pedone; la patta deve essere reclamata in tale momento e non potrà essere rivendicata in seguito, ove i giocatori abbiano continuato la partita e modificato la posizione.

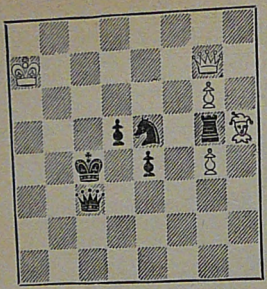
4°) Quando da entrambe le parti, spesso per l'inevitabile fossilizzarsi di una posizione, si giochino

50 tratti senza che durante questo periodo sia stato tolto dalla scacchiera nè un pezzo nè un pedone, nè mosso alcun pedone. Esempio:



I giochi sono qui bloccati in modo tale che non è possibile a nessuna delle due parti di tentare qualche cosa. Il Bianco, è vero, ha due pedoni in meno ma non ha nulla da temere e se, per colmo di prudenza, gioca 1. Ac6—a4, e poi a qualunque risposta avversaria muove invariabilmente il Re entro il proprio campo, la partita può essere considerata patta senza continuare oltre.

5°) Un ultimo caso di patta si ha quando una delle parti ha situati i propri pezzi e pedoni in modo che vi sia per essi l'impossibilità a muovere. È questa la così detta patta per «stallo», e può avvenire, per esempio, così:



In questa posizione il Nero ha gioco da vincere comodamente sia per la superiorità di una Torre sull'avversario sia per la stessa fortissima posizione di tutti i suoi pezzi, ma lasciandosi adescare dalla possibilità di guadagnare la Donna avversaria incappa nello stallo in questo modo:

1.		Ce5—c6 +
2.	Ra7—a8	Dc3—g7?,

e la partita è patta perchè il bianco non ha pezzi nè pedoni da muovere.

È questa dello stallo la tavola di salvezza cui molti giocatori, arrivati in posizioni irrimediabilmente perdute, si aggrappano qualche volta preparando con sottile furberia una combinazione, o meglio un tranello, entro cui far cadere il poco accorto avversario.

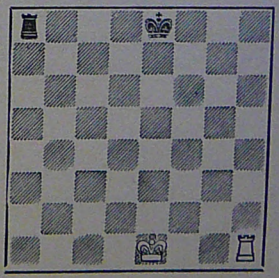
6°) Si ha infine la patta per mutuo accordo fra le due parti, dopo la 30ª mossa del Nero.

L'arrocco. — Esaminati gli interessanti casi di patta, o partita pari, ritorniamo per un momento an-

cora al movimento dei pezzi per apprendere quell'accoppiamento di mosse che va sotto il nome di «arrocco».

L'arrocco si effettua col Re e con la Torre e in una mossa sola; per eccezione a tutte le regole del gioco, il Re dalla sua casa iniziale che è la e1 per il Bianco e la e8 per il Nero, va a mettersi lateralmente nella casa più vicina dello stesso colore della casa di partenza, mentre la Torre oltrepassandolo si situerà nella casa laterale immediatamente vicina e necessariamente di colore contrario alla casa occupata dal suo Re. Si avrà così l'arrocco, o arroccamento, dal lato di Re e l'arrocco dal lato di Donna.

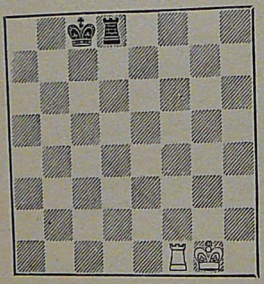
Ecco nel diagramma appresso, la posizione di partenza del Re e della Torre, prima di iniziare la mossa



accoppiata dell'arroccamento, e nell'altro diagramma la posizione che assumeranno i due pezzi dopo eseguito l'arrocco che, nell'esempio, è *di Re* per il Bianco e *di Donna* per il Nero; il Re da e1 andrà in g1, e la Torre da h1 in f1. Analogamente avviene per l'arrocco dal lato di Donna, qui raffigurato per il Nero; il Re

da e8 si situerà in c8 e la Torre da a8 in d8. L'arrocco, per convenzione, si descrive così:

o—o = arrocco dal lato di Re
o—o—o = arrocco dal lato di Donna



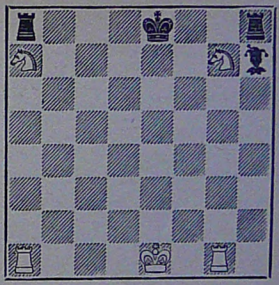
Perchè si possa effettuare l'arrocco, che può avvenire in qualunque momento della partita, occorre:

1°) che Re e Torre non siano stati mossi prima di quel momento;

2°) che fra il Re e la Torre, ossia nel tratto di scacchiera che separa i due pezzi, non vi sia nè un pezzo proprio nè uno avversario;

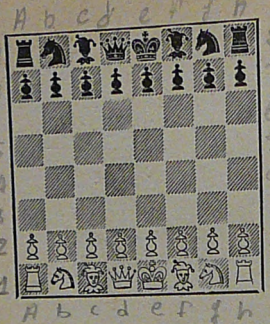
3°) che la casa per dove passare il Re per effettuare il movimento, e la casa d'arrivo, sempre del Re, non siano guardate da un pezzo o pedone avversario;

4°) che il Re, quando inizia la mossa d'arrocco, non si trovi sotto l'offesa di un pezzo o pedone avversario, ossia non si trovi « sotto scacco ».



In questo diagramma, il Bianco non potrà arroccare dal lato di Re (o—o) perchè la Torre non è in h1 ma in g1, nè potrebbe pensar di arroccare alla mossa seguente, dopo aver giocato Tg1—h1, perchè la Torre, pur trovandosi nella casa prescritta, sarebbe stata già mossa. Potrebbe invece arroccare dal lato di Donna o—o—o malgrado che l'Alfiere nero posto in h7 guardi la casa b1, non essendo questa casa nè di passaggio nè d'arrivo del Re che s'arrocca. Il Nero non potrebbe arroccare nè da Re, nè da Donna: infatti esso si trova sotto scacco e questo impedisce l'arrocco; se non fosse sotto scacco, ossia se il Cavallo bianco anzichè in g7 si trovasse, per esempio, in g5, esso potrebbe arroccare solo da Re (o—o) e non da Donna (o—o—o) perchè il Cavallo a7 guarda la casa d'arrivo c8.

La partita. — Esaminate ad una ad una le poche regole del gioco, vediamo come vengono disposti i pezzi all'inizio di una partita. Essi avranno la disposizione seguente:



La partita si effettua, giocandosi alternativamente un tratto il Bianco ed uno il Nero. Muove sempre per primo il Bianco, e questo piccolo privilegio, che nelle partite fra bravissimi giocatori è considerato di una certa entità, vien detto «vantaggio del tratto».

Giocar col tratto, significherà aver il bianco, giocar sottotratto, o sottomano, avere il nero. E così, in tutti i giochi: «apertura» sarà il gioco che fa il Bianco; «difesa» quello che impone il Nero; «gambetto» il sacrificio di un pedone da parte del Bianco; «contro-gambetto» il sacrificio di un pedone da parte del Nero.

Quando nei problemi di scacchi, che tanto frequentemente si trovano sulle nostre Riviste settimanali o mensili, si legge, sotto il diagramma, la scritta: matto in 2 mosse, oppure matto in 3 mosse, ecc., ciò significherà che il Bianco, muovendo per il primo, darà scacco-matto al Nero in 2, 3, ecc. mosse, quali che siano le risposte che il Nero escogiti per sottrarsi alla minaccia del Bianco. Altre varietà di gioco, con automatto o aiutomatto ecc., non avranno qui la relativa

spiegazione perchè non necessarie all'apprendimento del gioco: sono « fantasie » inventate da chi ne sa già tanto di scacchi, ma nocive a chi muove (non dissimuliamoci la verità!) con una certa fatica i primi passi.

Si chiameranno, com'è naturale, colonna d'Alfiere le linee *c* ed *f*, di Torre le *a* ed *h*, di Cavallo le *b* e *g*, di Donna la *d*, e di Re la *e*.

Sono chiamate case d'angolo le *a1, h1, a8, h8;* grandi diagonali sono chiamate le *a1—h8* e la *h1—a8*.

Per case centrali della scacchiera, s'intendono generalmente quelle racchiuse nel quadrato: *c3—f3—c6—f6*.

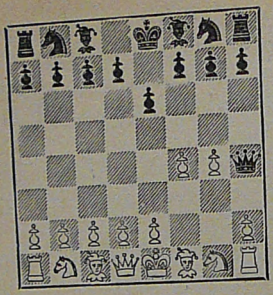
Per valore relativo dei pezzi è generalmente accettata questa tavola di riferimento: posto come unità di misura il pedone, cui assegneremo per intenderci il valore 1,

il Cavallo e l'Alfiere varranno	3
la Torre	5
la Donna	10

mentre il valore del Re è inestimabile.

Inestimabile generalmente sarebbe anche il valore di ciascun pezzo, la sola posizione essendo inappellabilmente arbitra in tale questione. Del resto il principiante giocando, giudicherà da se stesso quanto questi principi generali quadrino con la verità relativa delle cose!

Ecco, infine, un tipo di partita brevissima: in due sole mosse!



Bianco muove: 1. f2—f4; Nero risponde: 1. ... e7—e6; Bianco replica: 2. g2—g4; Nero dà scacco matto: 2. ... Dd8—h4 =|=.

Parte seconda

LO SVOLGIMENTO DEL GIUOCO

Capitolo I - I FINALI

Incominciar dai « finali » per terminar colle « aperture » parrà un sistema che capovolge l'ordine naturale di una partita a scacchi: e lo capovolge infatti, ma questo non ci dimostra che così facendo, non s'impari meglio e più speditamente: noi siamo, in altre parole, dell'avviso che per trovare i mezzi atti a raggiungere un determinato fine, è ottima cosa sapere, con radicata e ben sicura conoscenza, qual è il punto preciso d'arrivo: a che servirebbe, a mo' d'esempio, l'aver guadagnato una Torre all'avversario, quando il finale di Re e Torre contro Re non ci trovasse ben sicuri nella sua conoscenza, e quando noi stessi « dubitassimo » della nostra capacità di manovrare al momento decisivo?

Quel « dubbio » quanti errori ci farebbe commettere, come sarebbe terribilmente d'impaccio al libero svilupparsi delle nostre idee!

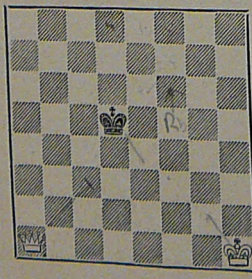
Cominciamo dunque dall'imparare come si vince « una posizione vinta »; poi quando saremo ben sicuri in questo, tenteremo la parte più difficile: come si arriva ad una « posizione vinta ».

I finali, ossia l'ultima parte di una partita, quando

le schiere che si fronteggiano hanno già lasciato sul campo tanti prodi combattenti e gli ultimi pezzi si apprestano a coronare la complessiva fatica e l'altrui sacrificio, si possono dividere in due grandi categorie: 1°) quelli di esito matematicamente sicuro e 2°) quelli di esito incerto. Per i secondi, sarà la tecnica che il giocatore avrà acquistato studiando i primi, quella che lo soccorrerà a giocarli il «meglio possibile» onde approfittare anche di un piccolissimo errore del suo avversario e convertire una posizione incerta in una di vittoria o di patta sicura. Per i primi iniziamo lo studio con ordine.

Finale di R. e D. contro R.:

Re e Donna vincono sempre contro Re solo, usando una manovra delle più facili, che consiste nel confinare il Re avversario in una delle quattro file estreme della scacchiera ed avvicinarglisi col proprio Re. Esempio:



Questa posizione, che è forse una delle meno semplici del genere, può essere risolta così:

1. Da1—c3

per limitare il campo di movimento al Re avversario.

1.	.....	Rd5—e4
2.	Rh1—g2	

Il Re deve collaborare con la Donna in questa azione inibitoria del campo nemico.

2.	.....	Re4—d5
3.	Rg2—f3	Rd5—e6
4.	Dc3—d4	Re6—f5
5.	R f3—g3	

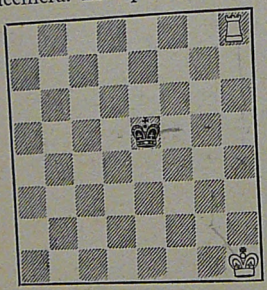
mossa cosiddetta d'aspetto per occupare alla successiva una casa più avanzata.

5.	.....	Rf5—e6
6.	Rg3—f4	Re6—e7
7.	Dd4—d5	Re7—f6
8.	Rf4—g4	Rf6—e7
9.	Rg4—f5	Re7—e8
10.	Rf5—f6	Re8—f8
11.	Dd5—d8 = | =	

Il principiante potrà esercitarsi situando i tre pezzi nelle posizioni più differenti e comprenderà subito che la soluzione non presenta mai serie difficoltà. Due cose è qui necessario ricordargli: 1°) il dare spesso degli scacchi è non solo inutile ma nocivo alla manovra di accerchiamento; 2°) far sempre attenzione per evitare di creare lo « stallo ».

FINALE DI R. E T. CONTRO R.

Non è così elementare come il precedente, ma non presenta tuttavia serie difficoltà. Anche qui è necessario confinare il Re in una delle quattro file laterali della scacchiera. Esempio:



Questa posizione, che è fra le più lunghe a risolversi, può essere giocata così:

1. Th8—h4

per impedire al Re una delle due parti della scacchiera [1.Th8—d8 sarebbe egualmente buona].

1.	.....	Re5—f5
2.	Rh1—g2	Rf5—g5
3.	Rg2—g3	Rg5—f5
4.	Th4—g4	Rf5—e5
5.	Tg4—f4	Re5—d5
6.	Rg3—f3	Rd5—e5
7.	Rf3—e3	Re5—d5
8.	Tf4—e4	Rd5—c5
9.	Te4—d4	Rc5—c6
10.	Re3—e4	Rc6—c5
11.	Re4—e5	

Il Re nero è già ridotto ad un quarto della scacchiera:

11.	.....	Rc5—c6
12.	Td4—d5	Rc6—c7
13.	Td5—d6	Rc7—b7
14.	Re5—d5	Rb7—c7
15.	Rd5—c5	Rc7—b7
16.	Td6—d7 +	Rb7—c8
17.	Rc5—c6	Rc8—b8
18.	Rc6—b6	Rb8—c8
19.	Td7—d2	

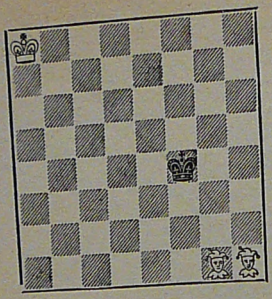
mossa d'aspetto per obbligare il Re nero ad occupare la casa fatale.

19.	.....	Rc8—b8
20.	Td2—d8 =|=	

Anche qui sono da evitare gli scacchi dati troppo frequentemente dai principianti: essi saranno necessari solo quando si dovrà far retrocedere di una linea il Re avversario.

Finale di R. e 2 A. contro R.

Il finale di Re e Alfiere contro Re è patta. Non così il finale di Re e due Alfieri contro Re solo; la manovra per vincere non richiede neppur qui grande abilità: essa consisterà nel ridurre il Re avversario in uno dei quattro angoli della scacchiera, coll'azione combinata dei tre pezzi. Esempio:



Ecco come si può vincere in questa posizione:

1.	Ra8—b7	Rf4—e5
2.	Rb7—c6	Re5—f4
3.	Rc6—d5	Rf4—f5
4.	Ag1—h2	Rf5—g4
5.	Ah1—g2	Rg4—f5
6.	Ag2—f3	Rf5—g5
7.	Rd5—e5	Rg5—g6
8.	Ah2—f4	Rg6—f7
9.	Af3—e4	Rf7—e7
10.	Ae4—f5	Re7—f7
11.	Af4—g5	Rf7—e8
12.	Re5—e6	Re8—f8
13.	Ag5—f6	Rf8—e8
14.	Af5—g6 +	Re8—f8
15.	Ag6—h5	Rf8—g8
16.	Re6—e7	Rg8—h7
17.	Re7—f7	Rh7—h6
18.	Ah5—f3	Rh6—h7
19.	Af6—g5	Rh7—h8
20.	Af3—d1	

mossa d'aspetto finale.

20.	.....	Rh8—h7
21.	Ad1—c2 +	Rh7—h8
22.	Ag5—f6 = | =	

Sarà molto utile che il principiante acquisti dimestichezza con questo finale anche per prender pratica col movimento degli Alfieri: di altrettanta utilità, se non maggiore, gli sarà il seguente

Finale di R., A., C. contro R.

È questo il più difficile dei finali che abbiamo visto fin'ora: la manovra consisterà nel ridurre il Re avversario in uno dei due angoli della scacchiera di colore dell'Alfiere. Esempio:

In questa posizione il Bianco potrà vincere così:

1.	Ac1—f4	Rg2—f3
2.	Rd5—e5	Rf3—f2
3.	Re5—e4	Rf2—g2

Il Nero tende ad avvicinare il proprio R. alla casa d'angolo bianca, di colore contrario alla linea d'azione dell'Alfiere avversario, per prolungare la difesa.

4.	Cf6—g4	Rg2—g1
5.	Re4—f3	Rg1—h1
6.	Cg4—f2 +	Rh1—g1
7.	Af4—c7	

o altra sulla diagonale; è una mossa d'aspetto necessaria per poter, alla seguente, giocare *Ah2*.

7.	....	Rg1—f1
8.	Ac7—h2	Rf1—e1
9.	Cf2—e4	Re1—d1

Se il Nero giocasse 9. ... Re1—f1 seguirebbe 10. Ce4—d2 + con manovra analoga alla precedente.

10.	Rf3—e3!	Rd1—c2!

Le due migliori mosse per entrambe le parti: sembra che il Nero abbia trovato una via di scampo, ma invece ecco il seguito molto interessante:

11.	Ce4—d2!	

Si osservi come si combinano bene C e A in questa e nella seguente mossa.

11.	....	Rc2—c3
12.	Ah2—d6!	

Ancora l'unica, ma sufficiente mossa di vittoria.

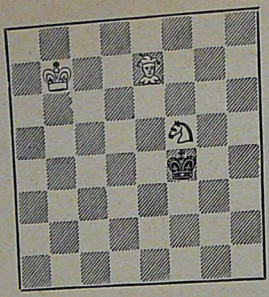
12.	....	Rc3—c2
13.	Ad6—e5	Rc2—d1
14.	Re3—d3	Rd1—e1
15.	Ae5—d4	Re1—d1
16.	Ad4—f2	Rd1—c1
17.	Cd2—c4	Rc1—d1
18.	Cc4—b2 +	Rd1—c1
19.	Rd3—c3	Rc1—b1
20.	Af2—e3	Rb1—a2
21.	Rc3—c2	Ra2—a3
22.	Ae3—c5 +	Ra3—a2
23.	Cb2—d3	Ra2—a1
24.	Ac5—d6	

mossa d'aspetto.

24.	.....	Ra1—a2
25.	Cd3—c1 +	Ra2—a1
26.	Ad6—e5 =|=	

Non sarà fuori luogo esortare il principiante a rivedere una seconda ed anche una terza volta la manovra di cui sopra, tenendo presente questi due concetti informatori:

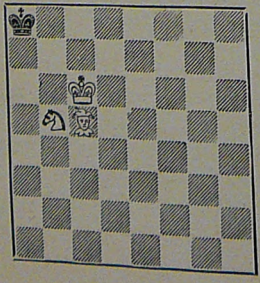
1°) per ridurre il Re avversario ad una fila laterale della scacchiera, Cavallo e Alfiere non dovranno rincorrerlo troppo da vicino, ma basterà che siano situati a una fila intermedia su case di ugual colore per entrambi i pezzi. Così, supposto il diagramma che segue:



quale sarà una buona mossa per il Bianco?

Con l'avvertenza suddetta, si risponde subito: 1. Cf5—g7. Infatti C. e A. così situati proibiscono al Nero di avvicinarsi e coll'intervento del R. bianco, il Nero sarà costretto a retrocedere; quando il Re nero sarà sufficientemente lontano, i due pezzi bianchi avanzeranno di una linea con manovra Ae7—f6 e Cg7—f5—h6.

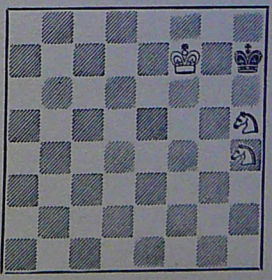
2°) L'altro concetto è dato dal diagramma-tipo seguente:



nel quale, come abbiamo visto con posizione capovolta, si può dar scacco matto al più in una ventina di tratti, e rimaner così nei cinquanta regolamentari per non far partita patta.

Finale di R. e 2 C. contro R.

È di regola patta, ossia se il Nero non commette un grossolano errore, non può esser vinto dal Bianco. Supponiamo, per più chiara intelligenza, di essere arrivati a questa posizione, che si potrà sempre raggiungere, qualunque sia la situazione iniziale dei quattro pezzi:



Qui, se il Bianco gioca 1. Ch5—f6 +, il Nero ha la scelta fra la mossa 1. ...Rh7—h6 e l'altra 1. ...Rh7—h8, ed è evidente che giocando Rh6 la partita non può essere vinta dal Bianco; ma a Rh8 seguirebbe il matto 2. Ch4—g6.

Altra cosa sarebbe, se il Nero avesse anche un pedone invece del solo Re: questo pedone in più, anzichè aiutarlo, lo danneggerebbe perchè permette-

rebbe al Bianco di mettere in istallo il Re nero e, dopo la risposta del pedone, di mattarlo. Così, se supponiamo nel diagramma considerato un pedone Nero in d3, il Bianco vincerebbe così:

1.	Ch4—f5	Pd3—d2
2.	Ch5—f6 +	Rh7—h8
3.	Cf5—e7	

ed ora se il Nero non avesse il p. la partita sarebbe patta per stallo, ma avendolo, deve giocare:

3.	....	Pd2—d1 fa D
4.	Ce7—g6 = | =	

Finali di pedoni.

I finali di pedoni sono molto più difficili di quelli presi in esame fin qui; più difficili tanto da classificare e valutare, quanto proprio da giocare.

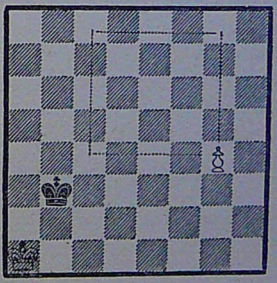
Cominciamo dallo studio più semplice:

RE E PEDONE CONTRO RE

Si affacciano qui due ipotesi:

1ª Ipotesi. - Il Re è così distante dal pedone che questo, spinto semplicemente e senza l'aiuto del proprio Re, arriva fino in ottava riga e convertendosi in D., vince il finale. Il calcolo del numero di mosse necessario per raggiungere col Re il pedone avversario è naturalmente cosa facilissima; tuttavia un mezzo che agevola ancor meglio questo calcolo e permette di eseguirlo istantaneamente, è quello che va sotto il nome di «regola del quadrato». Il «qua-

drato », non occorre dirlo, è formato idealmente ed ha per lato tante caselle quante sono quelle che separano la casa attuale del pedone da quella sua di arrivo in ottava. Se il Re avversario « è in quadrato » catturerà il pedone ed impatterà, altrimenti la partita è perduta. Ecco un esempio:



In questo caso si potrebbe dire che se il tratto è al Bianco questi vince, se è al Nero questi impatta; impatterebbe infatti giocando 1. ...Rb3—c4 ed entrando « in quadrato »: avanzando poi sempre diagonalmente, se il Bianco spinge il pedone, attraverso le caselle d5—c6—f7 catturerebbe il pedone g8 mentre si è appena promosso pezzo.

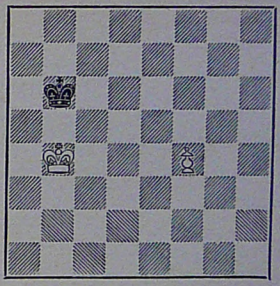
2ª *Ipotesi.* - Il Re solo non è tanto distante da non poter fermare il pedone, ma trova contro la sua manovra, la manovra del Re della parte avversaria. È questo il caso più generale e che richiede un attento studio. Sarà perciò opportuno fermarci un istante per prender conoscenza di quella regola che va sotto il nome « di opposizione ».

Il concetto strategico più generale, nel gioco de-

gli scacchi, è il seguente: *proibire quante più case è possibile ai pezzi avversari e valorizzare i propri pezzi al massimo.*

Scendendo al particolare caso in esame, quante case può impedire un Re al Re avversario? Evidentemente tre al più. Sarà dunque chiamata «opposizione» l'applicazione del concetto generale, per mezzo del quale un Re ha la miglior situazione rispetto al Re avversario quando si trova ortogonalmente opposto a quel Re, separato di una linea, e in casa dello stesso colore: così trovandosi e, naturalmente essendo il tratto dell'avversario, si dice che il Re è in «opposizione» o che ha l'opposizione. Se un Re è situato in e4, quali saranno le quattro case che faranno opposizione con e4? Da quanto detto, risulta che saranno le case e2, g4, e6, c4. Quale la più opportuna di queste? Qui la posizione deciderà: la posizione, intendiamo dire, degli altri pezzi in gioco: così se il Bianco ha un pedone in b3 che sarebbe catturato dal Re in e4, la casa migliore sarà la c4, la più prossima, quella dalla cui parte sta il proprio pedone da sostenere.

Da quanto esposto, si deduce in particolare che perchè un pedone possa arrivare in ottava e convertirsi in pezzo quando il Re avversario è in quadrato, occorre che la manovra del Re che accompagna il pedone possa raggiungere l'opposizione rispetto al Re avversario. Non solo! È altresì necessario che quell'opposizione venga raggiunta davanti al proprio pedone:



In questo caso il Re è in quadrato; ora a chiunque sia il tratto, la partita è patta; l'opposizione, se il tratto è al Nero, l'ha il Bianco, e viceversa, se il tratto è al Bianco; questi potrebbe acquistarla spingendo di un passo il pedone, ma non riuscirebbe mai ad avere l'opposizione col Re *davanti al proprio pedone.*

Se il tratto è al Nero, ciò che costituisce il caso più favorevole alla parte più forte, non è neppure allora possibile vincere: infatti a 1. ...Rc6 seguirebbe 2. Rc4 e dopo i tratti

2.	....	Rd6
3.	Rd4	Re6
4.	Re4	Rf6

il Bianco non potendo occupare la casa f4 non mantiene più l'opposizione: la potrà tuttavia, nel corso del gioco, riprendere perchè al Nero manca la possibilità di occupare le case e5 e g5, ma ciò non basterà perchè non sarà mai davanti al proprio pedone.

Seguirebbe dunque:

5.	Re3	Rf5
6.	Rf3	Rf6
7.	Re4	Re6
8.	f5 +	

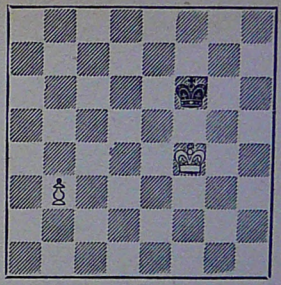
(Avvertiamo che d'ora innanzi le mosse di pedone non saranno più precedute dalla lettera p. convenendosi di indicare solo le case di movimento. Avvertiamo inoltre che ove si riscontri, come in questo caso, anzichè l'indicazione per ogni mossa della casa di partenza e di quella d'arrivo di un pezzo, o pedone, l'indicazione di *una sola casa*, s'intenderà essere quella la casa d'arrivo, sottintendendosi quella di partenza).

8.	....	Rf6
9.	Rf4	Rf7
10.	Re5	Re7
11.	f6 +	Rf7
12.	Rf5	Rf8
13.	Re6	Re8
14.	f7 +	Rf8

ed ora il Bianco si trova nell'alternativa di allontanarsi col Re e lasciare indifeso il proprio pedone, oppure di giocare il tratto fatale per la patta:

15. Rf6 stallo!

Ecco un altro caso:



Il Bianco vince se non ha il tratto

La posizione sembra simmetrica alla precedente: tutto infatti vi corrisponde, eccetto una cosa: il pedone bianco è più indietro di una casa! Questo fatto permetterà al Bianco di vincere con l'opposizione conquistata davanti al proprio pedone; naturalmente se il tratto è al Bianco, la partita è patta come prima, e cioè:

1.	Re4	Re6
2.	Rd4	Rd6
3.	Rc4	Rc6
4.	Rb4	Rb6

ed ora, o il Bianco arretra col proprio Re e la posizione assumerà la fisionomia di quella precedente, o si mantiene sulle case a4 e c4 e il Nero vi si opporrà rispettivamente sulle case a6 e c6.

Se invece il tratto è al Nero:

1.	. . . .	Re6
2.	Re4	

(Se il Nero avesse giocato 1. ...Re7 seguiva logicamente 2. Re5 ecc.)

2.	Rd6
3. Rd4	Rc6
4. Rc4	Rb6
5. Rb4	Ra6
6. Rc5!	

Ecco la mossa che vince! (Se il Nero avesse giocato 5. ...Rc6, seguiva 6. Ra5!). È ben vero che il Nero acquista l'opposizione, ma non sarà di lunga durata, perchè i tempi che si guadagneranno colle spinte di pedone, la ridaranno ai Bianchi.

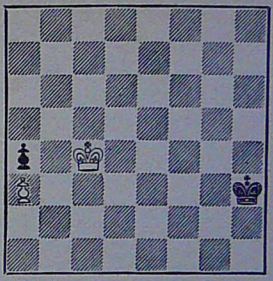
6.	Ra5
7. b4 + !	Ra6
8. Rc6!	Ra7
9. b5	Rb8

Se Ra8 seguiva 10. Rc7 e le mosse successive b5-b6-b7-b8 fa D. non potevano più essere impedite.

10. Rb6!	Rc8
11. Ra7!	Rc7
12. b6 +	e vince.

Alla regola generale sopraesposta contrastano due eccezioni:

1ª Eccezione: Quando il pedone è in linea di Torre, ossia sulle colonne a od h, nessuna manovra varrà a farlo arrivare in ottava purchè, si intende, il Re avversario non sia così distante da non poterlo più fermare. Ecco un caso:



Il Nero, col tratto, impatta

Ecco qui il Re nero che, pur essendo situato in posizione distante dal pedone bianco, riesce tuttavia a impedirgli di arrivare a Donna.

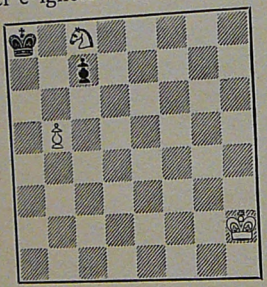
Ecco come:

1.	. . . .	Rg4
2.	Rb4	Rf5
3.	R × a4	Re6
4.	Rb5	Rd7
5.	Rb6	Rc8

e minacciando di andare a piazzarsi in a8 da dove non verrebbe più scacciato per lo stallo, il Bianco deve giocare

6.	Ra7	Rc7
7.	a4	Rc8
8.	a5	Rc7
9.	a6	Rc8
10.	Rb6	Rb8 e patta.

2ª *Eccezione*: La seconda eccezione alla regola è in favore della parte più forte, e si verifica quando il Re che accompagna il pedone riesce a conquistare la sesta casa della colonna del proprio pedone fronteggiando il Re avversario, con o *senza* l'opposizione. Ecco uno studio molto interessante, del quale disgraziatamente ci è ignoto l'abile autore:



Il Bianco muove e vince

Considerato che qui il nero minaccia di giocare Rb7 e dopo Cc7, Rb6 con cui guadagnerebbe il pedone avversario ed impatterebbe così la partita, il Bianco vince giocando brillantemente così:

1. Cc8—b6 + ! c7 × b6

Se il Nero non avesse preso, seguiva 2. Cc4 e se ora 2. ...c7—c6 per cambiare i pedoni, con 3. b5—b6 si vinceva, avvicinando in seguito il Re a sostegno del proprio pedone, già peraltro difeso, a cattura di quello avversario.

2. Rh2—g3 Ra8—b7
3. Rf4 Rc7

4.	Re5	Rd7
5.	Rd5	Rc7

Se 5. ...Re7, 6. Rc6 vince più presto.

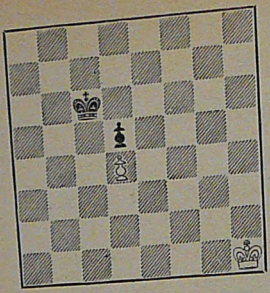
6.	Re6!	Rc8
7.	Rd6	Rb7
8.	Rd7	Rb8
9.	Rc6	Ra7
10.	Rc7	Ra8
11.	R × b6	Rb8

Eccoci arrivati al punto illustrante l'eccezione; il Nero ha l'opposizione, ma il Bianco vince egualmente perchè al Nero, giunto sull'ultima riga, mancano case retrostanti per mantenere l'opposizione, che il Bianco gli guadagnerà col movimento del pedone:

12.	Ra6	Ra8
13.	b6	Rb8
14.	b7	Rc7
15.	Ra7 e vince.	

Da quanto detto, risulta, in particolare, ben chiaro che quando le due parti giungono ad un finale di Re e pedone contro Re e pedone, si presentano queste due possibilità:

1°) i due pedoni si fronteggiano a immediato contatto: risultato patto, purchè il Re della parte che perde per prima il pedone possa, all'atto che il Re avversario prende il pedone, conquistar l'opposizione.



Il Bianco, col tratto, impatta

Qui il Bianco, trovandosi distante col proprio Re, dovrà abbandonare il pedone, ma questo fatto non gli impedirà di impattare la partita, infatti:

1.	Rh1—g2	Rc6—b5
2.	Rf3	Rc4
3.	Re3	Rc3

ed ora il pedone essendo insostenibile si dovrà giocare:

4.	Rc2	R × d4
5.	Rd2! impattando	

come si è dimostrato più sopra.

2°) I due pedoni non si fronteggiano: questo caso è così vasto che non si posson dettar leggi generali: tuttavia, per padroneggiare un po' la complessa e svariatissima massa delle possibilità, senza perderci in una saltuaria casistica, esaminiamo questi

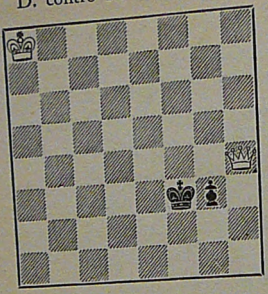
eventi, separatamente: A) i pedoni sono su colonne vicine; B) i pedoni sono su colonne lontane.

Nel caso A) il fatto particolare è dato dalla possibilità reciproca dei due pedoni di prendere il pedone avversario quando passi nella casa guadagnata dal proprio. La manovra della parte che ha il Re più distante dal campo dei pedoni, sarà conseguenza di questa domanda: il Re è più vicino al proprio o all'avversario pedone? Si risponde: vada verso quello più vicino. Così se la posizione fosse: Bianco Rh5, p. d3; Nero Ra5, p. e5, i due pedoni si controllano reciprocamente e i due Re sono più vicini ciascuno al pedone avversario: quindi se 1. Rg5, dovrà rispondersi Rb4 (e non Rb5 che perderebbe); 2. Rf5 Rc3; 3. Re4 Rd2 e i due pedoni sono entrambi in presa, per cui il gioco è patto.

Nel caso B) vediamo l'eventualità generica che i due pedoni situati su colonne nè uguali nè limitrofe siano posti in modo che o da soli o mediante l'aiuto del Re della propria parte possano arrivare fino in ottava impunemente.

Diciamo subito che è necessario prima d'ogni altra cosa calcolare quale dei due pedoni arrivi per primo in ottava e si converta in Donna. Nel caso in cui entrambi arrivino insieme in ottava, la partita di Re e Donna contro Re e Donna è generalmente patta. Nel caso in cui uno arrivi in ottava mentre l'altro non arriva che al più in sesta riga, la parte che ha il pedone arrivato prima fermerà l'avanzata del pedone avversario vincendo così la partita.

D. contro Pedone in sesta



Il Bianco vince

Questa è la *posizione-madre* che la Donna deve assumere rispetto al pedone avversario, per fermarlo. Se, infatti, ora toccasse al Nero, egli avrebbe tre mosse plausibili:

1. ...Rg2; 1. ...Rf2 e 1. ...g2; la prima di queste e la seconda non giovano alla sua causa perchè, la mossa eseguita, non potrà spingere poi il pedone. Così il B. avanzerebbe il proprio Re. Alla mossa

1. . . . . g2 seguirebbe
2. Dh—e1!

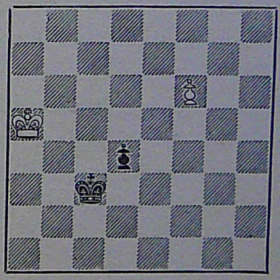
ed in seguito, qualunque sia la risposta del Nero, il Bianco potrà sempre giocare 3. De1—g1 e quindi, avvicinando il proprio Re, catturare il p. avversario e mattare facilmente.

Nell'ipotesi in cui un pedone arrivi in ottava mentre l'altro arriva in settima, si presentano tre casi:

1° Caso. - Se il pedone in settima è situato nelle

colonne di Cavallo, Donna o Re, oppure se il pedone, in qualunque colonna si trovi, non può essere difeso dal suo Re, la Donna vince. Esempio:

D. contro P. in settima di C., D. o R.



Il Bianco muove e vince

In questa posizione, il tratto al Bianco, esso evidentemente arriverà a Donna col proprio pedone quando il pedone avversario non potrà che arrivare in settima: trovandosi il pedone avversario sulla colonna centrale, la Donna allora vincerà giocando così:

1.	f6—f7	d4—d3
2.	f7—f8D	d3—d2
3.	Df8—c5 +	Rc3—b2
4.	Dc5—d4 +	Rb2—c2
5.	Dd4—c4 +	Rc2—b1
6.	Dc4—d3 +	Rb1—c1
7.	Dd3—c3 +	Rc1—d1

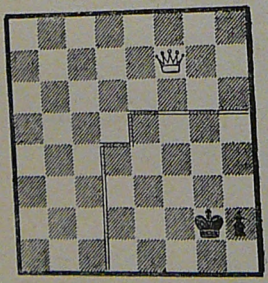
Ecco il Re costretto a impedire, per una mossa, la marcia del proprio pedone: questo fatto verrà sfruttato dal Bianco che avanzerà col proprio Re.

8.	Ra5—b4!	Rd1—e2
9.	Dc3—c2	Re2—e1
10.	Dc2—e4 +	Re1—f2
11.	De4—d3	Rf2—e1
12.	Dd3—e3 +	Re1—d1
13.	Rb4—c3	Rd1—c1
14.	De3 × d2 +	ecc.

Come si è visto, il Re bianco potrebbe essere distantissimo, ma la vittoria non potrà mai sfuggire.

2° *Caso*. - Se il pedone in settima è situato nella colonna a, oppure h, ossia di una delle due Torri, la Donna vince quando il Re della sua parte si trova in una delle caselle racchiuse dalla seguente figura: (*)

D. contro P. in settima di T.



Il B., col tratto, vince se il proprio Re è nel tracciato

(*) La figurazione dello gnomone di questo diagramma e dei due che seguono ci è stata suggerita dall'ottimo libro di C. Salvioli: *Trattato dei finali di partita.*

In questa posizione che manca del Re bianco, si vede nel disegnato il confine entro il quale il Re stesso deve trovarsi, dopo aver raggiunto con la Donna la posizione di vittoria che ora vedremo. Supponiamo, per analizzare il caso, che il Re bianco sia attualmente situato nella casella d4, cioè entro il gnomone. Allora il Bianco potrebbe vincere così:

1. Df7—g6 + Rg2—h1

Questo tratto che, impedendo la marcia al proprio pedone, è di solito cattivo, qui è invece molto abile perchè se il Bianco distrattamente avanzasse subito il Re, ne deriverebbe la immediata patta per stallo.

2. Dg6—b1 + Rh1—g2
3. Db1—c2 + Rg2—g1

se 3. ...Rh1 4. Dd1 + Rg2 5. De2 + Rh1 6. Df1 = | =.

4. Rd4—e3!

Ecco la mossa decisiva!

4. . . . . h2—h1 fa D
5. Dc2—f2 = | =

Il Nero avrebbe dunque dovuto giocare h2—h1 fa C, ma la partita è subito perduta egualmente.

Supponiamo, ora, il Re bianco situato in g5: ecco come si potrebbe vincere:

1. Da2 + Rg1

Se 1. ...Rg3; 2. Dd5 seguito da 3. Dh1.

2. Rg4! h2—h1D
3. Rg3!

Il Bianco ha così raggiunto una posizione, in cui

non rimane più salvezza per il suo avversario. Infatti il Nero non potrà evitare di perdere la D. o di prendere il matto, come il lettore vedrà facilmente.

Il lettore avrà pure compreso, senza che gli sottoponiamo altri casi, come non sia possibile alla parte più forte di forzare la vittoria, se il Re non occupa una delle case del tracciato, essendo, in tal caso, la Donna continuamente obbligata a impedire una delle due fatali minacce: lo stallo, o l'andata a Donna del pedone avversario.

Va da sè che quella figura che noi abbiamo rappresentato sul lato destro in basso della scacchiera, dovrà sempre immaginarsi tracciata da quella parte dove si trova il pedone in settima. Così, se il pedone fosse bianco, e si trovasse nella casa a7, il tracciato sarebbe raffigurato dal quadrato a4-a8-e8-e4, eccettuata la casa e4.

3° Caso. - Non ci rimane ora da esaminare che l'ultimo caso, non meno frequente del precedente, in cui il pedone della parte più debole sia situato su una colonna d'Alfiere.

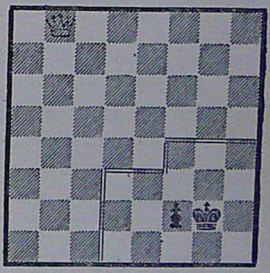
Supponiamo sempre, in questi casi, che il Re della parte più debole sia a difesa del proprio pedone e che la Donna non possa con un sol tratto o guadagnare il pedone o piazzarsi nella casa d'arrivo del pedone stesso. Così la posizione Bianco: Rc8, Dg8 contro Nero: Rf2, p. c2 non richiederebbe esame perchè il Bianco giocando semplicemente Dg8—c4 oppure Dg8—g5 seguito da Dg5—c1 vincerebbe con estrema facilità.

Per analizzare con sicurezza questo finale, bisogna distinguere due casi: 1°) il Re che accompagna

il pedone si trova dalla parte dell'angolo della scacchiera più vicino al pedone stesso; 2°) oppure si trova dalla parte opposta dell'angolo della scacchiera più vicino al pedone.

Nel primo caso, il Re che accompagna la Donna deve trovarsi entro questo tracciato:

D. contro P., in settima d'A. (R. N. nell'angolo)



Il B., col tratto, vince se il proprio Re è nel tracciato

In questo diagramma, che è sprovvisto di Re bianco, il Bianco riporterà vittoria se il suo Re si troverà entro il tracciato d1-d3-e3-f4-h4-h1. Infatti supponendo il Re B. in d2, si deve giocare così:

1. Db8—g8+ Rf1

Se 1. ...Rh1 (h2, h3); 2. Re2 vince; se invece 1. ...Rf3; 2. Dc4Rg2; 3. Dg4+Rf1; 4. Rd3!Re1; 5. De2=|=

2. Re3 Re1
3. Dg3 e vince.

Supponiamo ora che il Re bianco si trovi inizialmente in g4. Ecco la manovra per vincere:

1. Db8—b2 Rg2—h1

Se Rg1 oppure Rf1 segue la stessa risposta:

2. Rg4—g3

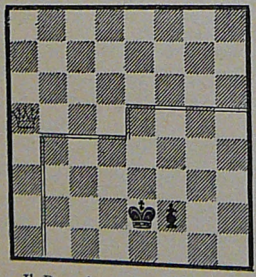
e non D × f2 per lo stallo.

2. .... f2—f1D
3. Dh2=|=

Se il Nero avesse giocato 2. ...f2—f1C +, la vittoria sarebbe stata ugualmente facile con 3. Rg3—h3 ed il matto inevitabile alla seguente o in g2 o in h2.

Nel secondo caso, il Re che accompagna la Donna deve trovarsi entro questo tracciato:

D. contro P., in settima d'A. (R. N. fuori angolo)



Il B., col tratto, vince se il proprio Re è nel tracciato

In questo diagramma, che è pure sprovvisto di R. bianco, il Bianco vincerà se il suo Re si troverà entro il tracciato b1-b4-d4-e5-h5-h1. Infatti, supponiamo il Re bianco situato in b4, ecco come si deve giocare:

1. Da5—h5+ Re2—e1

Se 1. ...Re3; 2. Dd1 e poi 3. Df1 e vince.

2. Dh5—h4 Re1—e2
3. Dh4—h2 Re2—f3

non 3. ...Re1 per 4. Rc3!f1D; 5. Dd2 = | =; a 3. ...Re3 segue come nella variante principale.

4. Dh2—h1+ Rf3—e2
5. Dh1—g2 Re2—e1
6. Rb4—c3! Re1—e2

se 6. ...f1D; 7. Dd2 = | =

7. Dg2—e4+ Re2—f1

se 7. ...Rd1; 8. De3 e = | = alla seguente salvo il caso in cui faccia C., pure risolvibile facilmente.

8. Rc3—d3 Rf1—g1
9. De4—g4+ Rg1—h1

se 9. ...Rf1; 10. Dg5 e = | = alla seguente

10. Rd3—e2 e vince.

Supponiamo ora che il Re bianco si trovi inizialmente nella casa h5. Ecco la manovra per vincere:

1. Da5—b5+ Re2—e1

A qualunque altra difesa, seguirebbe 2. Df1 e vince.

2. Db5—b1 + Re1—e2
3. Db1—e4 + Re2—d2
4. De4—f3 Rd2—e1
5. Df3—e3 + Re1—f1

Ecco il Nero costretto a passare sotto il proprio pedone: questo tempo prezioso verrà sfruttato dal Bianco avvicinando il proprio Re, ed è perciò che il tracciato del 2° caso esaminato è più ampio di quello del primo caso.

6. Rh5—g4 Rf1—g2
7. De3—e2 Rg2—g1

non 7. ...Rh1 per 8. Df1 + seguito da 9. D × f2 +.

8. Rg4—g3 f2—f1D
9. De2—h2 = | =

Esaminati questi finali di pedoni di Torre giunti alla settima ed alla sesta e di pedoni di Alfiere pure giunti alla settima e sesta riga, il lettore non avrà bisogno di istruzioni per regolarsi nei casi in cui il pedone si trovasse alla quinta riga o più indietro, perchè la manovra verrà a trovarsi di molto semplificata.

Una cosa sola vogliamo rammentargli: nel caso di pedone di Cavallo in sesta riga, si ricordi che la presa (col Re avversario nella casa d'angolo) genera lo stallo: si potrà, in questo caso, avvicinare semplicemente il proprio Re lasciando pure che il pedone vada in settima, oppure dare uno scacco in quinta di Torre, e poi avvicinare il Re.

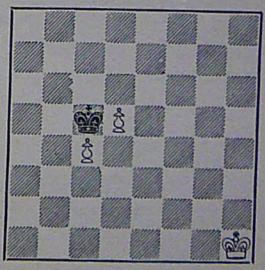
Finali di più pedoni.

La vastità innumerevole delle possibilità dei finali di più pedoni, non ci consentirà che di dettare poche leggi sicure, in questa importantissima parte del nobile gioco, e la nostra opera si ridurrà ai seguenti

casi: tre giochi fondamentali nei quali due pedoni si sostengono vicendevolmente senza l'aiuto di altri pezzi, e lottano per pattare o per vincere contro il Re avversario.

1° Caso. - Questo caso si potrebbe generalizzare così: «due pedoni situati in colonne e righe confinanti si sostengono mutuamente»: infatti il Re nero non può prendere il pedone d5 perchè difeso dal pedone c4, e non può neppure prendere il pedone c4, perchè uscirebbe «di quadrato» e il pedone d4 arriverebbe indisturbato in 8ª. Se dunque il Re bianco si trovasse anche distantissimo dal campo dei propri pedoni, egli potrebbe avvicinarsi loro con tutta sicurezza, e quindi forzare la vittoria.

PRIMO CASO

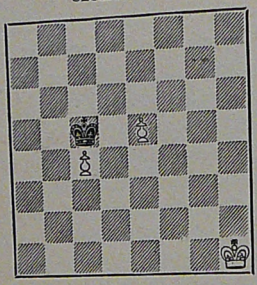


Il Bianco vince

2° Caso. - Questo secondo caso si potrebbe generalizzare così: «due pedoni situati su righe confinanti e su colonne separate di una, ossia a salto di cavallo, si sostengono mutuamente». Infatti il Re

nero non può giocare altro che Rc5—c6, ed il Re bianco, avvicinandosi passo passo fino a difendere i propri pedoni, realizzerà la vittoria.

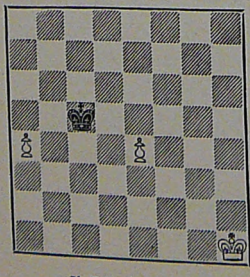
SECONDO CASO



Il Bianco vince

3° Caso. - Questo terzo caso, che ci risulta segnalato dal maestro francese Chéron, potrebbe genera-

TERZO CASO



Il Bianco vince

lizzarsi così: « due pedoni vincono da soli se, essendo situati sulla stessa riga, il numero di case che si trova orizzontalmente fra di essi, sommato al numero della casa in cui uno qualunque di essi si trova calcolato rispetto alla loro prima riga dà un totale uguale o superiore a 7 ».

Nel caso in esame, il numero-somma è 7: infatti fra il pedone a4 ed il pedone e4 vi sono tre case: la b4, la c4 e la d4: dunque 3, più 4 (perchè i pedoni sono alla loro quarta riga) ossia 7. Il lettore vedrà come spingendo uno qualunque di essi e poi manovrando col secondo se il Re nero si avvicina al primo, o continuando a spingere il primo se il Re nero si avvicina al secondo, la vittoria sia facilissima. Altro esempio potrebbe essere: Bianco pedoni a5 e d5, Nero Rb5; spingendo 1. d6 si vince facilmente. In alcuni casi, il tratto deve essere al Nero perchè la vittoria si verifichi, quando il numero di case è uguale e non superiore a 7. Così, per esempio, Bianco: pedoni a6-c6; Nero Rb8, mentre quando il numero è superiore a 7, a chiunque sia il tratto, la vittoria non può sfuggire ai pedoni.

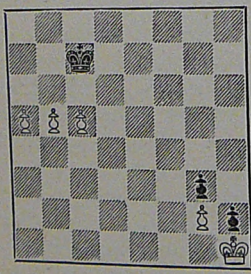
Da quanto si è detto, si deduce in particolare che due pedoni situati uno sulla linea *a* e l'altro sulla *f* (oppure *g*, oppure *h*) vincono sempre (per la facoltà di poter far due passi se si trovassero in seconda): così pure se si trovassero uno sulla *b* e l'altro sulla *g* (o sulla *h*); così, sulla *c* e sulla *h*. In altre parole « quando due pedoni sono separati da almeno 4 case vincono da soli contro il Re solo », con una sola eccezione che si verifica quando si abbia contemporaneamente i due pedoni in 3ª, separati di

4 case, tratto al Re e sua possibilità col tratto di catturare un pedone.

Avremmo ora da esaminare un quarto caso: quello di tre pedoni su colonne confinanti, ma faremo solo notare a questo proposito che quando i tre pedoni sono sulla stessa riga, il Re avversario, per arrestarli, deve trovarsi nella colonna centrale dei tre pedoni e distante due case dai pedoni, tratto a questi ultimi.

È ovvio che se i pedoni sono in sesta, al Re manca tale casa che sarebbe fuori dei limiti della scacchiera, ed allora in qualunque casa esso si trovi, fronteggiante i pedoni, avrà perduto.

CASO DEI TRE PEDONI



Il Nero col tratto impatta
Il Bianco col tratto vince

Essendo qui il tratto al Nero, egli impatterà giocando 1. ...Rc7—b8! ed assumendo così la posizione tipica nella casa mediana fronteggiante i pedoni e distante di due case da essi. Esaminiamo le tre possibilità del Bianco: se 1. b6, Rb7!; se 1. a6, Ra7!;

2. c6, Rb6; e infine 1. c6, Rc7!; 2. a6, Rb6 ed impatta. Tutto ciò è possibile nella supposizione che il Re bianco, come nel caso in esame, si trovi in istallo. Se potesse muoversi, anche solo di un tratto, la vittoria dei pedoni sarebbe, in tutti i casi, incontrastabile. Se il tratto invece, è al Bianco, questi vince giocando 1. c5—c6 e se Rc8 o Rb8; 2. b5—b6, ecc.

I finali di più pedoni liberi o bloccati hanno avuto in questi ultimi tempi valentissimi studiosi, e fra questi ci piace ricordare l'ing. Rinaldo Bianchetti, da Genova, che ha pubblicato per i tipi dell'*Italia Scacchistica,* uno studio interessantissimo sui così detti «campi critici» che risultano essere di reale ed utilissima applicazione a molti finali del genere.

Eccone un caso:

ING. R. BIANCHETTI - GENOVA

Il Bianco muove e vince

È evidente che se il Bianco riesce a catturare il pedone d5 la vittoria non potrà più sfuggirgli. Ora, le case critiche di questo pedone sono d5, d6, d7 e dovrà il Bianco occupare una di esse per raggiungere quello scopo. Si vede subito, per continuare il

ragionamento analitico, che l'occupazione di una casa della terna suesposta è possibile quando il Bianco abbia l'opposizione in e5, in e6, in e7, ossia quando il Re avversario si trovi rispettivamente in c5, in c6, in c7 e gli tocchi di muovere.

Da quanto detto ricaviamo quelle che sono le così dette coppie di case gemelle, case cioè nelle quali, immaginando nella prima il Re bianco, nella seconda il Re nero, tratto al Nero, il Bianco vincerà il finale. Esse saranno: e5—c5; e6—c6; e7—c7; e8—c8; f5—b5; f6—b6; f7—b7; f8—b8; g5, a5; g6, a6; g7, a7; g8, a8; e similmente f6, d6; f7, d7; f8, d8; g5, c5; g6, c6; g7, c7; g8, c8; h5, b5; h6, b6; h7, b7; h8, b8.

Per questo fatto, trovandosi inizialmente il Re nero in b7, quale sarà la mossa di soluzione del finale del Bianchetti?

1. Rh8—h7!

La casa h7 è reciproca della b7; procedendo dello stesso passo si arriva facilmente alla soluzione completa:

1.	Rb7—b6
2. Rh7—h6	Rb6—b5
3. Rh6—g7	

La casa g7, trovandosi il Re nero in b5, permetterà al tratto successivo l'occupazione di una casa reciproca a seconda del movimento del Re nero stesso.

Se 3. Rg6?; Rc6 e impatta; se Rg5?; Rc5!

3.	Rc6

4.	Rg6	Rc7
5.	Rf5	Rd7
6.	Re5	Rc6
7.	Re6	Rc5
8.	Rd7	

occupando la casa critica e catturando poi facilmente il p. d5, con susseguente vittoria.

Pezzi vari e pedoni.

Il presente capitolo viene riservato a quella parte del finale che, si può dire, sempre si verifica in una partita a scacchi non troncata da uno scacco matto. I finali che abbiamo analizzato fin qui si potrebbero chiamare « l'ultimo finale » di una partita, trattandosi di concludere con l'andata a donna di un pedone e costringere l'avversario alla resa. Il presente capitolo invece, dedicato al « primo finale », sarà quello che ci farà vedere sulla scacchiera ancora più pezzi e pedoni, e la manovra di essi sarà tanto più difficile, in quanto non si tratterà ancora di forzar subito la vittoria ma di riportarci ad una delle posizioni già studiate e di sicuro sfruttamento.

Occorrerà anche qui suddividere la materia d'esame, per non tralasciar niente, e per approfondirci con sufficiente sondaggio, in ogni singola parte. Avendo già trattato del finale di Donna contro pedone in settima ed in sesta riga, esamineremo ora:

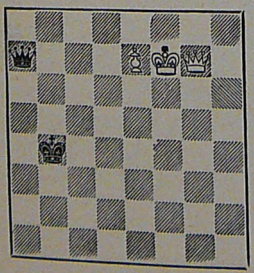
A) Donna contro Donna e pedone.
B) Donna contro Torre e pedone.
C) Torre contro Torre e pedone.
D) Alfiere contro Alfiere e pedone.

A) Donna contro Donna e pedone. - È un finale che non ha regole fisse, nè presenta posizioni-tipo di vittoria alle quali si possa indirizzarsi: è perciò che solo la tecnica, acquisita attraverso l'esame di molti casi, costituirà l'unico filo conduttore attendibile in posizioni simili.

Occorrerà innanzi tutto riflettere sopra questi fatti: la parte più forte non può vincere se non spinge il pedone a Donna: la parte avversaria può impedire questa minaccia o inchiodando il pedone sul Re o sulla Donna avversaria, o controllando la casa d'avanzata del pedone, o dando scacco, o finalmente, messo in istallo il proprio Re, sacrificando la Donna. I mezzi di difesa a disposizione della parte più debole essendo molti, si vede subito tutta la difficoltà del finale; d'altra parte, il partito più forte potrà minacciare il cambio delle Donne, il che limiterà considerevolmente le mosse dell'avversario.

Ecco un caso abbastanza comune:

D. contro D. e P.



Il Bianco muove e vince

In questa posizione la mossa che permetterà al pedone, ora inchiodato, di avanzare, sarà evidentemente Rf8; però fatta subito essa permetterebbe al Nero una lunga difesa sia con Df2 +, sia con Dc5 inchiodando nuovamente il pedone; è perciò che la soluzione che, impedendo queste minacce, attuerà quello scopo, sarà:

1. Dg7—b2 + Rb4—c4

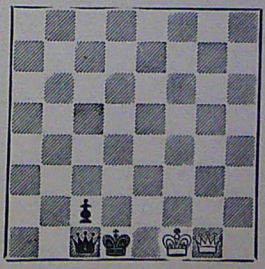
Evidentemente forzata, la mossa del N., per non permettere il cambio o la perdita della Donna.

2. Rf7—f8

E, ora, lo scacco in f2 essendo impedito, la casa a3 non essendo occupabile, l'andata a Donna non potrà più impedirsi.

Ecco ora un caso di patta:

D. contro D. e P.



Il Bianco muove e impatta

1. Dg1—d4 + Dc1—d2
2. Dd4—a1 + ! c2—c1D

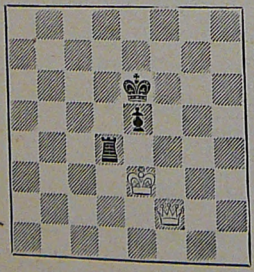
3. Dal—a4 +	Dc1—c2
4. Da4—a1 +	Dd2—c1
5. Da1—d4 +	

ecc., e patta per scacco perpetuo.

B) Donna contro Torre e pedone. - È questo un caso meno frequente del precedente, ma nel quale l'analisi, stante il limitato gioco di difesa della parte più debole, ha potuto meglio approfondirsi: si richiederà pertanto di stabilire la colonna e la riga nelle quali si trova il pedone e perciò considereremo: 1° colonne centrali (Re e Donna); 2° colonne d'Alfiere e di Cavallo; 3°) colonna di Torre.

1°) *Colonne centrali.* - La Donna vince generalmente contro un pedone in terza od in quarta, supposta la parte più debole nella migliore posizione di difesa:

D. contro T. e P. (colonna centrale)



Il Bianco muove e vince

In questa posizione che si potrebbe definire il «diagramma tipo» di questo finale, la manovra dei

due giocatori sarà: per il Bianco portare il Re dietro il pedone nero, ossia *superare quella barriera della quarta riga guardata dalla Torre*; per il Nero, niente avendo di meglio, occupare colla Torre alternativamente i punti d4 ed f4. Il pedone nero essendo in quarta riga, il gioco sarà in favore del Bianco, ed ecco come:

1.	Df2—a2 +	Re6—e7

Se 1. ...Rf6 oppure 1. ...Rf5 questo accorcerebbe di qualche mossa il gioco dei Bianchi, come si vedrà

2.	Da2—a7 +	Re7—e6
3.	Da7—b6 +	Re6—e7
4.	Db6—c6!	Re7—f7

Se 4. ...Tf4 5. Dd5 Rf6 6. Dd6 + Rf5 7. De7 ecc., come nella variante generale.

5.	Dc6—h6	Rf7—e7

Se 5. ...Tf4 Dd6 ecc.

6.	Dh6—g7 +	Re7—e6
7.	Dg7—g6 +	Re6—e7
8.	Dg6—f5	Re7—d6
9.	Df5—f6 +	Rd6—d5
10.	Df6—e7!	

Altra mossa caratteristica di questo difficile finale.

10.	.....	Td4—e4 +

Necessaria, perchè se Tf4 11. Dd7 + seguito da 12. De6 e guadagna il pedone.

11.	Re3—f3	Te4—f4
12.	Rf3—g3	Rd5—d4

Se 12. ...Td4 13. Dd7 + Re4 14. De6 ecc., passando col Re. Se invece 12. ...Te4 13. Dd7 + Rc5 14. De6 Rd4 15. Dd6 + Rc4 16. Rh3!Rc3 17. Dd5 ecc., ecc.

Se infine 12. ...Re4, 13. Dd7 Re3, 14. Dd5 ecc.

13. De7—d6 +	Rd4—e4
14. Dd6—d7!	

Terza ed ultima mossa caratteristica di questo finale.

14.	Tf4—f3 +
15. Rg3—g4	Tf3—f4
16. Rg4—g5	Tf4—f3
17. Dd7—g4 +	Tf3—f4

Se 17. ...Re3, 18. Dg1 + Re4, 19. De1 + Rd4 (mai coprir di Torre perchè il Bianco dà uno scacco e poi passerebbe col Re) 20. Dd2 + Re4 21. De2 + e il Re bianco potrà passare sulla colonna d'Alfiere.

18. Dg4—e2 +	Re4—d4
19. De2—e1	Rd4—d5

Se 19. ...Tf3, 20. Dd2 + Re4 (e non Rc5 per De2), 21. De2 + ecc.

20. De1—e3	Rd5—e6

Se 20. ...Rd6, 21. Db3 Rc5, 22. De6 Rd4, 23. Dd6 + Re4, 24. Dd2 ecc.

21. De3—d3	Tf4—d4
22. Dd3—g6 +	Re6—d5
23. Rg5—f6	Td4—f4 +

24.	Rf6—e7	Tf4—d4
25.	Rg6—e6 +	Rd5—e4
26.	Re7—f6	Td4—d5
27.	De6—g4 +	Re4—d3
28.	Rf6—e6	Td5—d4
29.	Dg4—f3 + e vince.	

Abbiamo esaminato un caso in cui il pedone si trovava in quarta riga; se si fosse trovato in terza, la procedura da seguire era simile a quella studiata; se invece si fosse trovato ancora più arretrato, ossia in seconda riga (nella casa d7 o nella e7), la vittoria del Bianco non sarebbe più stata possibile, a gioco corretto da parte del Nero, perchè il Bianco non avrebbe mai potuto costringere il Re nero a passare davanti al proprio pedone inceppando i due movimenti della Torre, mancando alla Donna bianca uno scacco sulla riga anteriore alla prima riga dei Neri: in altre parole, e per puro amore di spiegazione, se si potesse giocare, a un certo momento, De9 oppure Dd9 la partita prenderebbe la identica piega di quella testè esaminata; non potendosi fare ciò, essa è patta.

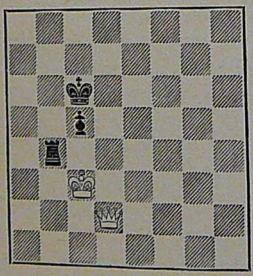
Se poi il pedone si trovasse in quinta o più avanzato, il gioco di regola è pure patto, pur con numerose eccezioni, perchè quando la Donna bianca, dopo aver costretto il Re avversario a passar davanti al suo pedone, va a situarsi nella casa a salto di cavallo davanti a quel Re, la Torre nera potrà trovare nella colonna sulla quale è situata una casa da dove non possa venir minacciata contemporaneamente ad uno scacco al suo Re; avendo anche solo due case a di-

sposizione, una quella di sostegno datale dal pedone, l'altra quella distante di cui sopra, essa avrà sempre la possibilità di eseguire un movimento senza permettere al Re bianco di passare la barriera verticale, e di avvicinarsi al pedone.

2°) *Colonne di Alfiere e di Cavallo.* Gli studi fatti al riguardo permettono di concludere che il finale imposto sul diagramma-tipo è sempre patto per le stesse ragioni per le quali abbiamo visto essere patto quando il pedone è centrale e spinto alla quinta riga od oltre.

Infatti si esamini questa posizione:

D. contro T. e P. (colonna di A. e C.)



Gioco patto

Qui il Bianco non avrà gioco migliore che ripetere la manovra già studiata, ma tutti i suoi tentativi ad un certo momento si dovranno arenare di fronte ad una mossa di Torre che nel precedente diagramma non era possibile effettuare e qui, potendosi, permette la patta. Così:

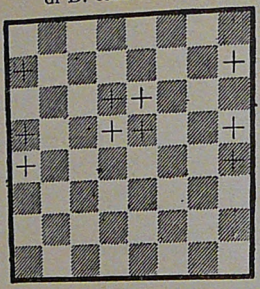
1.	Dd2—h6 +	Rc6—c7
2.	Dh6—a6	Rc7—d7
3.	Da6—f6	Rd7—c7
4.	Df6—e7 +	Rc7—c6
5.	De7—e6 +	Rc6—c7
6.	De6—d5	Rc7—b6
7.	Dd5—d6 +	Rb6—b5
8.	Dd6—c7 +	Tb4—c4 +
9.	Rc3—d3	Tc4—d4 +
10.	Rd3—e3	Rb5—c4
11.	Dc7—b6	Td4—d3 +
12.	Re3—e4	Td3—d4 +
13.	Re4—e5	Td4—d5 +
14.	Re5—e6	Td5—d1!
15.	Db6—b2	Td1—d8!
16.	Re6—e7	Td8—d4 ecc.

con risultato patto.

3°) *Colonna di Torre.* Un pedone situato sulla colonna di Torre è sempre in condizioni meno buone che su altre colonne: qui poi, non potendo la Torre appoggiarsi alternativamente alle due case di sostegno del pedone, la cosa viene ancora ad aggravarsi: tuttavia gli studi fatti in proposito hanno assodato che Torre e pedone di Torre impattano contro la Donna, se il pedone è in terza riga o in sesta ed oltre.

Concludendo, noi potremo, tenendo presente il seguente diagramma, dare un giudizio sulla posizione-tipo desunta dalla situazione del pedone.

Diagramma del finale
di D. contro T. e P.



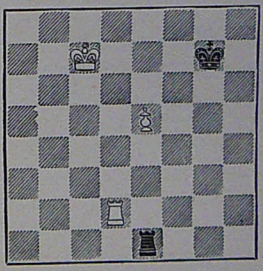
La D. bianca vince, se il P. nero è situato in una delle caselle segnate

Dopo quanto abbiamo detto, ci dispenseremo dal fare cenno del finale di Donna contro Torre, sempre vinto per la Donna, mancando alla Torre punti di sostegno e dovendo prima o poi allontanarsi dal proprio Re e divenire facile preda. Non vi sono eccezioni vere e proprie a questa regola; solo alcuni casi in cui il Re della parte più debole sfrutta lo stallo in cui si trova. Sarà perciò opportuno per la parte più forte che essa impedisca al Re avversario l'accesso alle case angolari della scacchiera, dove la patta per lo stallo è tanto frequente.

C) Torre contro Torre e pedone. - Il presente finale è il più frequente di quanti studiati fin qui: spesso durante il corso di una partita le Donne e i pezzi minori vengono barattati e spesso anche una Torre per parte, per cui il finale di Torre e pedoni contro Torre e pedoni, che è considerato fra i più

difficili che i problemi della scacchiera prospettino, assume una importanza grandissima: d'altra parte lo studio è necessariamente sempre incompleto, innumerevoli essendo le possibilità realizzabili dalla partita giocata. La natura del presente opuscolo non consentendo di inoltrarci nel pelago della vastissima casistica, ci atterremo all'esame dei due casi tipici di vittoria e di patta quando un pedone solo accompagna la Torre, contro la parte avversaria provvista della sola Torre.

T. e P. contro T.



Tratto al B.: Posizione di vittoria

In questo diagramma, che assumerà dopo poche mosse la fisonomia della posizione-tipo di vittoria, il gioco dei Bianchi per raggiungere questo scopo dovrà svolgersi così:

1. Rg7—f6 Te1—e3

oppure 1. ...Tf1 + 2. Re7 Th1 3. e6 Th7 + 4. Rf8 Th8 + 5. Rg7 Ta8 6. e7 Tb8 7. Rf7 e vince.

2.	e5—e6	Te3—e1
3.	e6—e7	Te1—f1 +
4.	Rf6—g7	Tf1—g1 +
5.	Rg7—f8	Tg1—f1 +
6.	Rf8—e8	Tf1—f4
7.	Td2—d5	

quando è possibile anche Td4 vince.

7.	.....	Tf4—f1

Se 7. ...Rc6, 8. Rd8 Te4, 9. Td7 ecc.

8.	Td5—c5 +	Rc7—b7

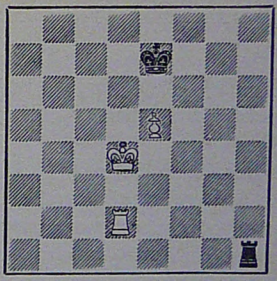
Se 8. ...Rd6, 9. Rd8 Te1, 10. Tc7 ecc.,; se invece: 8. ...Rb6, 9. Rd8 (oppure Tc4) Td1 +, 10. Rc8 Te1, 11. Tc7 Tc2, 12. Rd8 Td1 +, 13. Td7 ecc.

9.	Re8—d7	Tf1—d1 +
10.	Rd7—e6	Td1—e1 +
11.	Tc5—e5 e vince.	

Se la T. bianca fosse in quarta anzichè in quinta, il Bianco continuerebbe: 11. Re6—d6 Td1 +, 12. Re5 Te1 +, 13. Te4 e vince.

In quest'altro diagramma che rappresenta la posizione-tipo di gioco patto, questo risultato è possibile perchè la Torre nera controllerà la sesta riga, mentre il suo Re fronteggia il pedone avversario.

T. contro T. e P.



Posizione di patta

La manovra della parte più debole consisterà nel piazzare la Torre in sesta riga rispetto al pedone e mantenervela fintantochè il pedone venga spinto in sesta: da questo momento, scenderà nelle prime righe retrostanti al pedone e disturberà senza riposo, con scacchi, il Re avversario.

Ecco come:

1. Rd4—d5

se 1. Rc5 segue egualmente, 1. ...Th6, 2. Td6, 3. T × T e patta.

1.	.....	Th1—h6
2.	Td2—a2	Th6—g6
3.	Ta2—a7 +	Re7—e8
4.	Rd5—e4	Tg6—h6
5.	Re4—f4	Th6—g6
6.	Rf4—f5	Tg6—b6
7.	e5—e6	Tb6—b1

Ecco il cambiamento di manovra!

8. Rf5—f6 Tb1—f1 +
9. Re comunque Torre scacco patta.

Quando il Re si avvicinerà alla Torre che lo molesta questa attaccherà il pedone, costringendo il Re stesso a retrocedere nuovamente, e forzando così la patta.

Come abbiamo detto, i finali di Torre contro Torre e uno o più pedoni per parte sono fra i più frequenti in partita; noi avremo occasione, per addestrare il lettore in questo genere tanto utile di finali, di ritornare con casi pratici là dove tratteremo della partita tutta intiera, e analizzando con metodo quanto è stato fatto e si fa giornalmente dai grandi maestri per perfezionare la tecnica di questo finale, formarci noi stessi una tecnica di gioco in proposito, ond'essere in grado, non solo di riportar vittoria quando questa è teoricamente accertata, ma di volgere a nostro favore posizioni complicate e di difficile apprezzamento, come spesso avviene dopo una strenua battaglia sostenuta nel mezzo della partita.

D) Alfiere contro Alfiere e pedone. - Gli studiosi del finale di partita hanno approfondito con sufficiente compiutezza l'esame delle posizioni derivanti dalla lotta di due Alfieri, uno dei quali accompagnato da pedone: come fatto indiscutibile sta la regola che quando i due Alfieri sono di colore contrario, la partita è patta in tutti i casi, perchè l'Alfiere della parte più debole si situerà su una delle diagonali che controllano le case di passaggio del pedone per sacrificarsi non appena il pedone arriva.

Nell'altra ipotesi, che gli Alfieri siano di ugual colore, la vittoria, come regola generale, è così possibile come la patta e solo alcuni canoni fondamentali, saggiamente definiti dal Centurini di Genova, ci permettono di orizzontarci nella complessa materia. Mercè questi, potremo accertarci che la parte più debole potrà impattare in questi due casi:

1°) se il suo Re fronteggia, su casa di color contrario agli Alfieri, il pedone avversario;

2°) quando si verificano queste tre circostanze:

a) i due Re in opposizione;

b) il Re della parte più debole in contiguità al pedone avversario;

c) l'Alfiere della parte più debole possa manovrare su due case almeno della diagonale più corta delle due diagonali che si incrociano davanti al pedone.

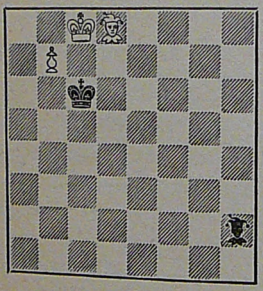
Questi canoni fondamentali dettati dal Centurini e che noi togliamo dal non mai abbastanza apprezzato testo del Salvioli, sono così semplici che non richiederebbero spiegazione, e sono nel contempo così importanti che essi fanno testo, può dirsi, in tutte le aggiudicazioni di partite sospese.

Il primo caso è per sè evidente ed il lettore potrà vedere se la posizione seguente dia speranza di vittoria, quando la parte più debole abbia l'accorgimento di non muovere mai il Re e giocare solo l'Alfiere; Bianco: Rd5 Ac3 Pd3 contro Nero: Rd7 Aa3.

Il secondo caso che invece richiede, per la riu-

scita, tre circostanze concomitanti, è meno facile: noi dunque lo esamineremo, ma non prima di aver visto come deve vincere la parte più forte quando le tre circostanze non si verifichino tutte.

AVV. LUIGI CENTURINI - GENOVA
(Salvioli - Ultima Teoria, ecc.)



Il Bianco vince

In questo diagramma, il Bianco vince perchè per il Nero non si verificano che due delle tre circostanze più sopra riferite, e cioè: il Re in contiguità ed in opposizione, ma non la terza, perchè l'A. nero non potrà mai aver due case a disposizione sulla cortissima diagonale a7—b8. Ecco come deve svolgersi il gioco:

1. Ad8—h4 Rc6—b5

La mossa migliore: se invece p. esempio: 1. ...Af4; 2. Af2 Ah2, 3. Aa7 Af4, 4. Ab8 Ae3, 5. Ag3 Aa7, 6. Af2 e vince.

2. Ah4—f2
3. Af2—c5 Rb5—a6

Questa è una necessaria perdita di tempo per obbligare l'A. avversario a muoversi dall'inattaccabile posizione in cui si trova; si poteva, naturalmente, giocare anche 3. Ae3 oppure 3. Ad4.

3.	.....	Ah2—g3
4.	Ac5—e7	

Il Bianco cerca di intercettare la diagonale dell'Alfiere avversario con Ae7—d8—c7; perciò il Nero deve rispondere:

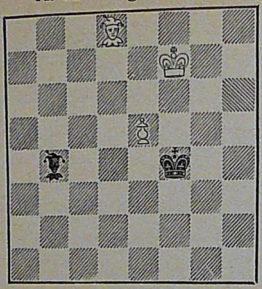
4.	.....	Ra6—b5
5.	Ae7—d8	Rb5—c6
6.	Ad8—h4!	

La mossa che vince: attaccando l'Alfiere avversario, il Bianco non gli dà il tempo di giocare, come prima, Rc6—b5—a6, ed arriva in posizione tale da intercettare la diagonale più lunga. Se il N. al terzo tratto avesse giocato anzichè Ag3, per esempio Af4, oppure Ae5 ecc., la mossa giusta ora sarebbe rispettivamente Ag5, Af6 ecc.

6.	.....	Ag3—e5
7.	Ah4—f2	Ae5—d6
8.	Af2—a7	Ad6—e5
9.	Aa7—b8	Ae5—d4
10.	Ab8—g3	Ad4—a7
11.	Ag3—f2 e vince.	

Esaminiamo ora il caso di patta, effettuabile solo con la concomitanza delle tre circostanze sopraddette:

A. A. di ugual colore



Gioco patto

Il gioco potrà svolgersi così:

1.	e5—e6	Rf4—f5
2.	Ad8—e7	Ab4—a5
3.	Ae7—f8	Aa4—d8
4.	Af8—h6	Ad8—f6
5.	Ah6—d2	Af6—h4
6.	Ad2—b4	Ah4—g5
7.	Ab4—e7	Ag5—e3
8.	Ae7—d8	Ae3—c5
9.	Ad8—b6	Ac5—b4 ecc. Patta.

Negli altri finali non vi sono regole generali, ma la posizione di volta in volta decide: così nei finali di Cavallo e pedone contro Cavallo, il gioco è generalmente considerato patto: Cavallo e pedone se vincono, in linea generale, vincono contro l'Alfiere più spesso che contro il Cavallo; il Cavallo impatta generalmente anche contro Alfiere e pedone; ma, ripetiamo, le eccezioni non mancano a questo riguardo. Quando

i pezzi minori sono accompagnati da una Torre, si ritiene che Torre e Alfiere abbian miglior gioco che Cavallo e Torre, mentre invece, cambiate le Torri, sarà il Cavallo più considerabile dell'Alfiere. Quando vi sono in cambio più pedoni, l'Alfiere che accompagna la parte che ha un pedone di meno riuscirà più spesso a pattare che se al suo posto vi fosse un Cavallo. Due Alfieri, tanto nel mezzo della partita quanto nel finale, sono generalmente considerati più forti di due Cavalli, ed il grande maestro tedesco Tarasch ha detto che molto spesso è bene sacrificata una qualità (*) per aver due Alfieri e Torre contro due Torri e Cavallo.

In tutti i casi, molto gioverà lo studio fatto attentamente sui finali di partite giocate dai grandi maestri, e noi vi ritorneremo trattando della partita analizzata, mentre ora chiuderemo questo capitolo presentando due finali giocati in Tornei internazionali:

PARTITA SAMISCH-TARTAKOWER
(Torneo Teplitz-Schüman, 1922)

(*) Si dice « dar la qualità » quando si cambia una Torre per un Cavallo, oppure per un Alfiere.

In questa posizione, dove il tratto è al Nero, le forze dei due avversari sono pari quantitativamente, ma la diversa posizione dei pedoni fa leggermente preferire il Nero, il quale (mentre ora si trova con la Torre attaccata) ha un pedone (d4) passato e sostenuto dal pedone c5, mentre il pedone passato del suo avversario è in fila di Torre e non difendibile se non con un pezzo. Ecco come giocò a questo punto il maestro Tartakower:

45. .... d4—d3!

Una bellissima sorpresa che mentre ha il vantaggio di costringere l'avversario in una variante forzata e ben analizzabile, sfrutta subito la forte posizione del pedone passato.

46. c4×d5 c5—c4
47. Tg3—f3

Al B. non rimane di meglio che adattarsi ad un finale di Torre contro Donna.

47. ..... d3—d2
48. Tf3—f1 c4—c3
49. Tf1—d1 Rf7—e7
50. a3—a4 c3—c2
51. Td1×d2 c2—c1 D
52. d5—d6 + Re7—d7
53. ? Tg7—g3 Dc1—c5

Più forte era 53. ... De3, ma la partita ormai è vinta senza grandi difficoltà.

54. Td4—d3 Dc5—c4
55. Td3—g3 Dc4× f4

56.	Rh2—h3	Df4 × a4
57.	Tg3 × g7 +	Rd7 × d6
58.	Tg7—g3	

non 58. Tg6 + e 59. T × h6? per 59. ... Dg4 + e 60. ... Df4 +.

58.	.....	Da4—d1
59.	Tg3—f3	

Se 50. Rh4 Dh1 + 60. Th3 De1! 61. g3 (se Tg3, f4) De7 matto.

59.	.....	Dd1—h1 +
60.	Rh3—g3	Dh1 × h5
61.	Rg3—f2	Rd6—e5
62.	Tf3—e3 +	Re5—f4
63.	Te3—a3	

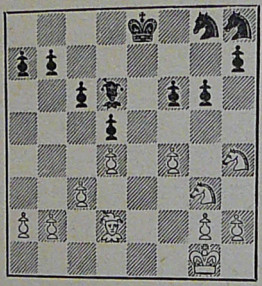
Se 63. Tf3 + D × T e vince.

63.	.....	Dh5—d1
64.	Ta3—h3	Dd1—d2 +
65.	Rf2 — f1	Rf4—g4
66.	Rf1—g1	h6—h5
67.	Rg1—h2	f5— f4
68.	Th3—a3	Dd2—d6
69.	Ta3— f3	Dd6—e5
70.	Rh2—h1	De5—e1 +
71.	Rh1—h2	De1—e3!
72.	Abbandona.	

Si esamini ora quest'altro finale giocato nel Torneo di S. Sebastiano nel 1911 fra il maestro inglese Blackburn già settantatreenne ed il formidabile maestro polacco Rubistein:

PARTITA BLACKBURN-RUBISTEIN

(Torneo di S. Sebastiano 1911)



Posizione dopo la 26ª mossa del N.

27.	Cg3—e2	Cg8—e7
28.	Ch4—f3	Ch8—f7
29.	g2—g4	Ad6—c7

Questa mossa è fatta allo scopo di far passare un Cavallo sulla casa d6, per arrivare nella casella strategica e4.

30. Ad2—e3

Anche questa mossa ha lo scopo di tener la casa d2 per un Cavallo e controbattere così le minacce dell'occupazione della casa e4.

30.	.....	
31.	Cf3—d2	Cf7—d6
32.	Rg1—g2	Re8—d7
33.	h2—h3	Rd7—e6
		Cd6—c4

Per impadronirsi, dopo il cambio, del punto d5.

34.	Cd2 × c4	d5 × c4
35.	Rg2—f3	a7—a5
36.	Ce2—g3	f6—f5
37.	g4—g5	Ce7—d5

La posizione del Nero è evidentemente superiore; il suo Cavallo è ben piazzato, e l'Alfiere controlla la casa e5, mentre i pedoni di Donna possono iniziare una manovra per aprirsi una strada da quella parte. Il Bianco ha punti deboli in f4, e4 e d5.

38.	Ae3—d2	b7—b5
39.	Cg3—e2	Cd5—b6
40.	h3—h4	Ac7—d6
41.	a2—a3	Cb6—a4
42.	Ad2—c1	Ad6—e7
43.	Rf3—e3	Ae7—f8
44.	Ce2—g1	Ca4—c5

Non è una buona mossa, questa del Nero: è naturale che la presa del Cavallo costerebbe un pedone; ma il semplice gioco iniziato con la manovra dei pedoni di Donna era qui continuabile (dopo aver messo il R in d5) probabilmente con successo. Ora lo attende una sorpresa!

45.	d4 × c5!	Af8 × c5 +
46.	Re3—f3	Ac5 × g1
47.	Ac1—e3	

Patta.

Il Re nero non può passare perchè a b5—b4, seguirebbe a3—a4 ecc.

Capitolo II - IL MEZZO DELLA PARTITA

Quello che i giocatori di scacchi chiamano il «mezzo della partita», non ha confini ben definiti con l'apertura e col finale: esso è tuttavia quel gioco organizzato strategicamente che si inizia a sviluppo dei pezzi generalmente ultimato, e che va fino al cambio dei pezzi più importanti o che hanno assunto nella partita particolare significazione.

Nel mezzo della partita non vi sono studi teorici che possano guidare, come nei finali e nelle aperture, con certezza dimostrata, il giocatore di scacchi; egli è completamente solo alla ricerca di un'idea o nell'attuazione di un piano, solo, ma tuttavia sempre sorretto da quella personale esperienza e da quella tecnica di gioco che gli forniranno la bussola indispensabile all'elementare orientamento in mezzo alle minacce e ai tranelli, e per la scelta della mossa più conforme ai suoi gusti, fra le decine e decine di mosse non errate e comunque possibili.

È perciò che la critica e l'elogio di una mossa nel mezzo della partita, da parte di un chiosatore, estraneo forse al duro combattimento effettuatosi, è sempre cosa che va accettata con relatività: molte volte

la mossa è buona in relazione alla forza ed allo stile dell'avversario contro cui è stata giocata; oppure è brillante ma non corretta ossia tale che se all'avversario, per pensare e per rispondere, fossero concessi anzichè pochi minuti, un'ora o più, egli probabilmente ne scoprirebbe i difetti e la demolirebbe; si verifica, insomma, nel mezzo della partita, quello che avviene tanto spesso in una discussione, dove la necessità di ribattere con una certa prontezza gli argomenti dell'avversario, non permette una ponderata e serena disamina dei pro e dei contro, e la risposta spesso più audace che pacata tronca le migliori argomentazioni contrarie.

Se dettami teorici, la bibliografia e gli studi scacchistici, non ci hanno lasciato per quello che si riferisce al mezzo della partita, ad esso però non mancano buoni consigli di applicazione forse un po' generici, ma che tuttavia tanto spesso si attagliano alle varie posizioni che ci si presentano all'esame.

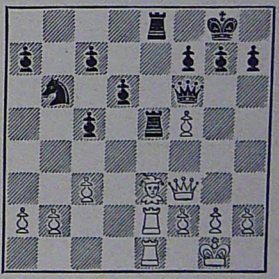
E vediamo di che si tratta.

Vi sono nel corso di una partita problemi da risolvere che spesso presentano affinità con problemi già risolti favorevolmente in altre: così è risaputo, ad esempio, *che quando un pezzo abbia un piazzamento stabile in una casa avanzata, gli altri pezzi dello stesso colore devono collaborare con quello per lo sfruttamento migliore della posizione;* un Cavallo bianco situato ad esempio in f5, contro l'arroccamento avversario servirà ad illustrare quanto detto: esso potrà sì esserne cacciato dal pedone g7—g6, ma a spese dell'arrocco che si indebolisce; è perciò che un pronto accorrere di altri pezzi a collaborazione del Cavallo

ben situato, darà spesso una favorevole risoluzione della posizione.

Si esamini questa partita fra Aljechin e Capablanca del Torneo di Pietroburgo 1914:

Posizione dopo la 18ª mossa del Nero



Bianco: Aljechin *Nero*: Capablanca

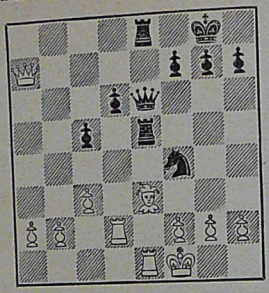
19.	Df3—b7	Df6 × f5
20.	Db7 × c7	Df5—e6
21.	Dc7 × a7	Cb6—d5

Il Cavallo va alla conquista della casa strategica f4 dopo che il possesso della linea centrale ne impedisce al Bianco il cambio con l'Alfiere.

22.	Rg1—f1	Cd5—f4
23.	Te2—d2	

Oltre alla Torre minacciata, vi era il pericolo che Cf4—d3 non potesse più impedirsi.

Posizione dopo la 23ª mossa del Bianco



23. .... Cf4 × g2!

Ecco come Capablanca sfrutta subito la sua forte posizione: questo sacrificio decide immediatamente della partita.

24. Rf1 × g2 De6—g4 +
25. Rg2—f1

Non 25. Rh1 per 25. ... Tg5, 26 Db7 d5 ecc.

25. ..... Dg4—h3 +
26. Rf1—e2 Te5 × e3 +
27. f2 × e3 Dh3 × e3 +
28. Re2—d1 De3 × e1 +
29. Rd1—c2 De1—e4 +
30. Rc2—b3 De4—c6

30. ...c4 + era più forte.

31. a2—a4 d6—d5

Naturalmente se 31. ... Ta8, 32. T × d6.

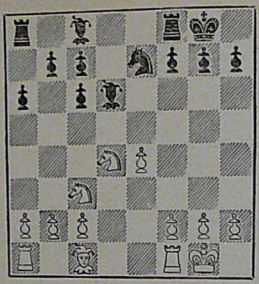
32.	a4—a5	Dc6—b5 +
33.	Rb3—a3	Te8—b8
34.	Ra3—a2	h7—h6
35.	a5—a6	Db5—b3 +

abbandona; se 36. Rb1, Te8; 37. Te2, Te1 +; 38. Tc1, Te2.

★

La casa f5 per il Bianco e la corrispondente f4 per il Nero sono tipiche per il gioco brillante d'attacco contro l'arroccamento corto dell'avversario. Esse tuttavia, come è facile comprendere, non sono le uniche: si tenga però presente che la casa avanzata in quinta o meglio in sesta conquistata temporaneamente da un Cavallo, o anche in certi casi da un altro pezzo, va immediatamente sfruttata; se la conquista è definitiva, ossia se all'avversario mancano pezzi e pedoni per sloggiare l'importuno disturbatore, lo sfruttamento potrà essere più sistematico che immediato e l'esito in tal caso può avere le maggiori probabilità di successo; ecco una ben nota posizione di una partita Emanuele Lasker-Capablanca nel Torneo di Pietroburgo 1914, dove si vedrà come il Cavallo bianco situato in e6 controlli tutto il gioco difensivo, pur molto abile, del maestro cubano, e come alla fine, collaborato da tutti gli altri pezzi del campione tedesco, la partita si risolverà imparabilmente in favore di Lasker.

Posizione dopo la 9ª mossa del Nero



Bianco: Em. Lasker. *Nero*: Capablanca.

10. f2—f4 Tf8—e8

Per continuare con Ac5, e se Ae3, Cd5 ecc.

11. Cd4—b3 f7—f6?

Un errore che compromette seriamente la partita.

12. f4—f5 b7—b6
13. Ac1—f4 Ac8—b7
14. Af4×d6

Questa mossa che normalmente sarebbe criticabile perchè toglie ai Neri l'inconveniente della doppiatura dei pedoni *c*, ha qui una giustificazione ben comprensibile: «la conquista della casa e6» da parte del Cavallo che dovendo passare da d4 ne sarebbe impedito dall'inchiodatura con Ac5.

14. . . . . .
15. Cb3—d4 c7×d6
Ta8—d8

Non è una mossa molto forte questa, perchè obbligherà a perder dei tempi.

16. Cd4—e6 . . . . .

Ecco il Cavallo arrivato in posizione strategica molto avanzata ed importantissima perchè centrale: la sua sistemazione si può, d'altro canto, considerar definitiva, perchè un altro Cavallo è pronto a rimpiazzarlo se l'Alfiere nero cercherà di cambiarsi con esso. Assistiamo ora al gioco paziente del grande maestro tedesco, campione del mondo per più di un quarto di secolo, per conchiudere vittoriosamente la ancor difficile battaglia.

16. . . . . Td8—d7

Se 16. ... Tb8 per continuare con 17. ... Ac8, 18. Ta1—d1 impedirebbe tale tentativo.

17. Ta1—d1 Ce7—c8

Il Nero, immobilizzato com'è, non ha controgioco possibile per sbarazzarsi del pesante pezzo avversario, ed è interessante notare come ogni tentativo di contrapporre il Cavallo al Cavallo (per esempio attraverso a7—b5—c7) sia già fin d'ora previsto da Lasker, che legando intorno al pedone arretrato d6 tutta la difesa, ne inceppa le evoluzioni e disarma le velleità!

18. Tf1—f2 b6—b5
19. Tf2—d2 Td7—e7
20. b2—b4! Rg8—f7
21. a2—a3 Ab7—a8
22. Rg1—f2 Te7—a7

23.	g2—g4	h7—h6
24.	Td2—d3	a6—a5
25.	h2—h4	

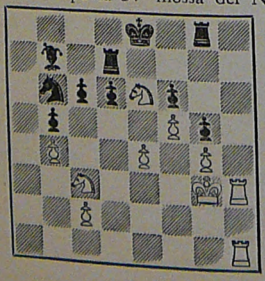
Il Bianco si apre una linea, attraverso la quale entrar con le Torri, e decidere il gioco; è perciò che la seguente mossa del Nero non piace, e avremmo preferito 25. ...a5—a4.

25.	. . . . .	a5 × b4
26.	a3 × b4	Ta7—e7
27.	Rf2—f3	Te8—g8
28.	Rf3—f4	g7—g6
29.	Td3—g3	g6—g5 +
30.	Rf4—f3	Cc8—b6

Un tentativo di entrare, col sacrificio di un pedone, nel gioco avversario attraverso b6—c4—e5, ma ormai la partita precipita.

31.	h4 × g5	h6 × g5
32.	Tg3—h3	Te7—d7
33.	Rf3—g3	Rf7—e8
34.	Td1—h1	Aa8—b7

Posizione dopo la 34ª mossa del Nero



35. e4—e5!

L'elegante e decisivo sacrificio di un pedone che vince la partita! L'entrata in gioco del secondo Cavallo, attraverso e4 permette l'occupazione anche di quelle poche case che ancora sono rimaste al Nero per il solo movimento dei suoi pezzi per linee interne.

35.	. . . . .	d6 × e5
36.	Cc3—e4	Cb6—d5
37.	Ce6—c5!	

Guadagnando una qualità, con la minaccia C x A e Cd6 +.

37.	. . . . .	Ab7—c8
38.	Cc5 × d7	Ac8 × d7
39.	Th3—h7	Tg8—f8
40.	Th1—a1	Re8—d8
41.	Th1—a8 +	Ad7—c8
42.	Ce4—c5	

E la triplice minaccia di Ce6 +, oppure Cb7 +, oppure Td7 + costrinse Capablanca ad abbandonare a questo punto.

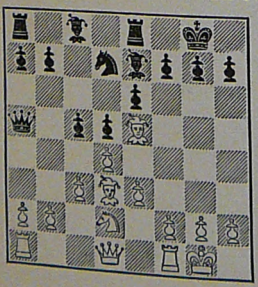
★

Se il Cavallo ha, per così dire, gioco statico, mentre i pezzi che lo coadiuvano creano la breccia ed i punti deboli da sfruttare, l'Alfiere non è di diversa natura, ma ha sul Cavallo il vantaggio di poter agire, con propria maggiore incolumità, ossia rimanendo nel proprio campo: questo risulterà evidente, se si

considererà la sua azione esercitabile a distanza. Forse solo nel finale, potendo il Cavallo guardare case di ogni colore mentre l'Alfiere non potrà che aver giurisdizioni di pedoni, il Cavallo si dimostrerà di maggior rendimento dell'Alfiere.

Dire con una regola quale sia la miglior diagonale per l'Alfiere non è cosa possibile: sono tuttavia ritenute buone diagonali oltre alle due cosiddette «grandi» (a1—h8 e h1—a8) quelle che puntano sul pedone f7 per il Bianco e sul pedone f2 per il Nero, come contro l'arrocco quelle che puntano sul pedone di Torre della parte dell'avvenuto arroccamento. Sono difatti questi punti della scacchiera fra i più deboli, ed è non difficile cosa combinare un doppio attacco su di essi e impegnare così seriamente la difesa. La seguente partita ci dimostrerà come sappiano i grandi maestri valorizzare gli Alfieri.

Posizione dopo la 11ª mossa del Nero



Bianco: Maròczy. *Nero*: Dr. Olland.
(Torneo di Karlsbad 1907)

12. f2—f4!

Un'importante continuazione! Se 12. ... f6; 13. A × h7 + Rf8; 14 Dh5 seguito da Ag6 ecc.

12.	. . . . .	Cd7—f8
13.	Cd2—b3	Da5—b6
14.	d4 × c5	Ae7 × c5
15.	Cb3 × c5	Db6 × c5
16.	Ae5—d4	Dc5—e7

Ecco che il Bianco ha due Alfieri contro A. e C.: essi sono piazzati, come ognun vede, in posizione per così dire ideale e possono giocare d'attacco contro l'arrocco come contro il lato di Donna. Una sufficiente difesa, in questi casi, è cosa davvero molto difficile. Ecco come continuò la partita:

17.	e3—e4	d5 × e4
18.	Ad3 × e4	f7—f6
19.	Dd1—b3	Rg8—h8
20.	Ta1—e1	Cf8—d7

Un tentativo di cambiare un Alfiere con Cd7—c5.

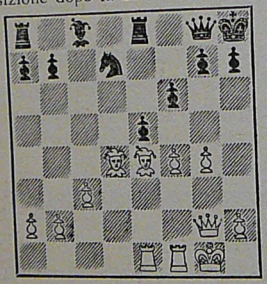
21.	Db3—c2	De7—f7
22.	g2—g4	

Se 22. A × h7 f5; 23. A × f5 e × f5; 24. T × T + D × T; 25 D × f5 ed il Nero sarebbe riuscito, sia pur a prezzo di tre pedoni di difesa, a togliere dalla scacchiera uno dei due Alfieri. La mossa del testo è evidentemente più energica. Ora naturalmente si minaccia 23. A × h7.

22.	.....	Df7—g8
23.	Dc2—g2	e6—e5

Il Bianco aveva previsto questa risposta e la mossa 23. Dc2—g2 cela una piccola combinazione che risolve subito la partita: si può tuttavia considerare tale posizione come vinta per il Bianco, in ogni caso.

Posizione dopo la 23ª mossa del Nero



24.	Ae4—d6!	Dg8—f8
25.	f4 × e5	Cd7 × e5
26.	Te1 × e5	Te8—d8
27.	Te5 × h5	Abbandona.

Il pezzo in meno ed il matto minacciato in tre mosse (T × h7 +, Dh3 +, Dh5 = | =) costrinsero il Nero ad abbandonare.

★

Mentre riprenderemo più avanti l'esame della valorizzazione degli Alfieri, vediamo ora un gioco strategico molto frequente in partita: intendiamo dire

di quella speciale configurazione di pedoni spinti su case del medesimo colore in modo da sostenersi l'un l'altro, che ha il nome di «catena di pedoni» e studiamo come sia la manovra di distruzione di questa catena e quali espedienti deve architettare la difesa per la sua conservazione e valorizzazione. L'attacco, in questi casi, dovrà essere rivolto o contro il *pedone-base* della catena, ossia contro quello più arretrato, oppure contro il penultimo pedone arretrato di sostegno della catena stessa, con la mira di cambiarlo con uno proprio, e quando l'avversario lo avrà rimpiazzato con l'ultimo pedone arretrato, aver così già i pezzi pronti per l'attacco contro di esso che sarà ora diventato l'ultimo della catena. In altre parole, se il Nero ha una catena così formata: f7—e6—d5—c4, l'attacco potrà rivolgersi tanto sul pedone f7 quanto sul pedone e6, ma sarà più conveniente in questo caso rivolgerlo (con la spinta f2—f4—f5) contro il pedone e6, e dopo f5 × e6, cui verrà risposto con f7 × e6, questo pedone e6 diverrà l'ultimo della catena, e si troverà già attaccato dai pezzi avversari; caduto che sia, tutti gli anelli più avanzati della catena ne risulteranno indeboliti e difficilmente potranno essere sostenuti lungamente. La difesa ha a sua disposizione parecchie azioni che controbilanciano questo gioco. Innanzi tutto, se si può impedire che arrivi un pedone ad attaccare un pedone della catena, che risulta bersagliato, ciò dovrà farsi: nel caso esaminato più sopra, se la spinta g7—g6 può eseguirsi senza indebolire troppo la propria posizione (attenti al punto debole f6!) e pur che vi sia sufficiente controllo sui punti indeboliti, si eseguisca la

spinta! Se poi essa fosse ritenuta molto pericolosa, si tenga presente di trar partito dalla manovra avversaria in questo modo: l'attaccante, spingendo il pedone f4 in f5, toglierà un importante sostegno al suo pedone e5; allora, se il difendente ha dei pezzi che attaccano il pedone e5, ecco che la spinta in f5 non potrà più effettuarsi: a questo scopo una Torre sulla linea *e* sarà utilissima.

Un altro modo per sfruttare a proprio vantaggio la manovra avversaria sarà di tener presente che la casa e6 (riferendoci sempre al nostro esempio) può divenire un *buon ponte di passaggio* per i pezzi della difesa e perciò invece di attendere che l'avversario giochi f5 × e6, giocare e6 × f5 e sfruttare la casa e6 (al sicuro da attacchi di pedoni avversari) come punto base per le operazioni coi pezzi: per poter far questo con probabile incolumità, occorre:

1° impedire che l'avversario riprenda con un pedone il pedone f5;

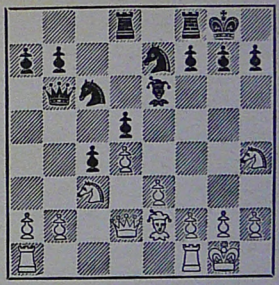
2° tener difeso il pedone d5 che risulterà senza il sostegno del pedone e6;

3° avere già pronto un pezzo per prender possesso della casa e6.

A queste cose deve sempre pensare chi fa assumere ai propri pedoni una configurazione a catena, tanto frequente nei giochi chiusi.

Vediamo ora un caso pratico di una partita Teichmann-Spielmann del Torneo di Karlsbad 1907, dove la catena è di soli due pedoni.

Posizione dopo la 12ª mossa del Nero



La piccola catena dei due pedoni neri c4 e d5 è quella che ci interessa: in questo caso le nostre argomentazioni fatte più sopra ci porterebbero a questa conclusione: che il Bianco per distruggere il pedone-base della catena nera (pedone d5) dovrebbe giocare e3—e4: senonchè si osservi come il Nero si sia, con abile gioco combinato dei suoi pezzi, premunito contro questa possibilità, per mezzo dei due seguenti espedienti: 1°) tre suoi pezzi attaccano il pedone d4, che verrebbe così a cadere dopo d5 × e4, e precisamente la Donna in b6, il Cavallo in c6, e indirettamente la Torre in d8; 2°) l'Alfiere e6 difende il pedone d5 e dopo d5 × e4, difenderà il pedone c4 che ha perduto il sostegno del pedone d5.

Contro una difesa così abile, vediamo come gioca Teichmann:

13. f2—f4!

Ottima idea! Il Bianco con questa mossa pone al Nero un problema molto difficile a risolversi con

vantaggio: o sloggiare con l'Alfiere e6, che alla mossa successiva verrà attaccato da f4—f5, o giocare f7—f5 e lasciare così al Bianco il perpetuo controllo e possesso del punto e5, dove con Ch4—f3—e5 egli si piazzerebbe con evidente vantaggio. Spielmann si attiene al primo partito, ma forse avrebbe fatto meglio a rispondere: f6.

13.	.....	Ce7—f5
14.	Ch4 × f5	Ae6 × f5
15.	g2—g4	Af5—c8
16.	f4—f5	Cc6—e7

Perduto il possesso della casa e6 tanto importante per il suo Alfiere, il Nero si stringe in una valorosa difesa del pedone arretrato d5, ed allora il gioco di Teichmann non sarà più tanto basato sulla spinta del pedone e3, quanto sulla conquista dei punti strategici che necessariamente vengono in suo possesso dalla particolare posizione difensiva del gioco avversario. Il lettore potrà così apprendere come sia dannoso spesse volte insistere unicamente su una linea di gioco, quando la difesa si dimostri sufficiente: la linea di gioco ha servito e serve tuttora per creare la difesa così speciale e in linea assoluta così contraria al normale collocamento dei pezzi avversari, ma essa non basta per vincere: per vincere occorrerà risolvere tatticamente la posizione.

17.	Tf1—f4	Db6—f6
18.	Ta1—f1	g7—g6
19.	e3—e4	

Se 19. ...d5 × e4, 20. C × e4! D × d4 +, 21. D × D T × D, 22. Cf6 + e guadagna una qualità.

19.	.....	g6 × f5
20.	e4 × f5	

minacciando g4—g5.

20.	.....	Rg8—h8
21.	Ae2—f3	Tf8—g8
22.	Af3—g2	

Era minacciato C × f5.

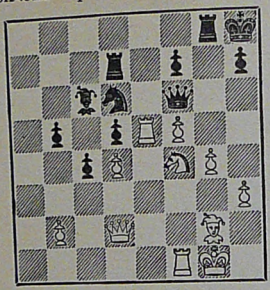
22.	.....	a7—a6
23.	a2—a4	

Per impedire b5 che sosterrebbe il pedone avanzato c4.

23.	.....	b7—b6
24.	Tf1—e1!	Ac8—b7
25.	Te1—e5	Td8—d7
26.	h2—h3	Ab7—c6
27.	Tf4—f1	b6—b5
28.	a4 × b5	a6 × b5
29.	Cc3—e2	Ce7—c8
30.	Ce2—f4	Cc8—d6

La difesa del pedone d5 è abbandonata dal Nero, il quale vede che essa non potrebbe mantenersi a lungo, mentre d'altra parte l'entrata dei pezzi bianchi in tutti i punti strategici più importanti lo obbligherebbe ad abbandonare la partita per ben altri motivi!

Posizione dopo la 30ª mossa del Nero



31.	Cf4—h5!	Df6—g5
32.	Dd2 × g5	Tg8 × g5
33.	Ch5—f6!	

Ecco come Teichmann ha presa una posizione formidabile d'attacco. Si noti peraltro come il Cavallo in f6 attacchi ancora il pedone d5, che finalmente cadrà.

33.	.....	Td7—c7
34.	h3—h4	Tg5—g7
35.	Ag2 × d5	b5—b4
36.	Ad5 × c6	Tc7 × c6
37.	Tf1—e1	Tc6—c8
38.	Te5—d5!	Abbandona.

38. ...Cb7; 39. Td7 Ca5; 40. Td—e7! e vince.

★

Se i pezzi ed i pedoni hanno le loro particolari funzioni nel gioco centrale di una partita, il lettore immaginerà quali importantissimi compiti spettino

alla Donna ed alle Torri nel corso di una combinazione e per tutta la durata del combattimento: se tuttavia il gioco dei pezzi maggiori è di ben più grande potenza, si verifica più raramente che essi facciano da «ragion d'essere» di un attacco o di una combinazione: il gioco, il piano, la combinazione hanno generalmente origine dalla speciale configurazione dei pedoni o dal favorevole piazzamento dei pezzi minori, ed è questo importante principio sul quale insistiamo e per mezzo del quale il principiante comprenderà la verità dei seguenti assiomi che tanto spesso si vedono dimenticati nelle partite degli iniziandi.

1°) Un'uscita prematura della Donna è sovente un grave errore. Infatti come può la Donna lottare, fine a se stessa, contro i pezzi minori ed i pedoni avversari che continuamente la molesteranno e la obbligheranno a perder dei tempi tanto più preziosi in apertura e nel mezzo della partita?

2°) Le Torri, presa conoscenza della posizione dei pedoni, andranno ad occupare quelle colonne non chiuse dai pedoni avversari, ma o aperte o apribili, o comunque a sostegno dei propri pedoni destinati a cambiarsi e ad aprire così la linea oppure destinati a procedere verso il campo avversario.

3°) Le Torri non dovranno uscire in principio di partita per la stessa ragione sopra detta per la Donna.

4°) Quando le forze si saranno diradate, le Torri avranno a loro disposizione spesso più colon-

ne: esse dovranno occupare quelle che più rapidamente permettano loro di arrivare in « settima », nella linea cioè dei pedoni avversari, che attaccati a due o tre alla volta non potranno essere sempre e tutti convenientemente difesi.

5°) La Donna dovrà fare attenzione di non rimanere a lungo sopra linee o sopra diagonali che, attraverso ad ostacoli propri od avversari, siano guardate rispettivamente da Torri e da Alfieri della parte contraria; infatti, in men che non si creda, gli ostacoli scompaiono, ed una *scoperta* dei sopraddetti pezzi costituisce quasi sempre una doppia minaccia imparabile.

Quanto è detto per la Donna, vale a maggior ragione per il Re, ed in relativa misura, anche per le Torri, le quali dovranno temere l'azione diagonale degli Alfieri avversari.

6°) L'arrocco che viene effettuato per porre al maggior riparo il Re, non deve essere, con precipitazione spesso ingiustificata, indebolito spingendone i pedoni addosso ai pezzi avversari o peggio per preventivamente garantirsi dall'avvicinamento di forze nemiche: è questo sovente frutto di una illusione, perchè una volta spinto, il pedone lascerà ai suoi lati due punti deboli, che l'accorto avversario saprà bene sfruttare, mentre se la spinta è fatta solo al momento opportuno, questa avrà il valore di aver annullato, con un sol tratto, tutta una manovra dell'avversario, che dovrà ricominciare da capo per la mutata configurazione dei pedoni difensivi.

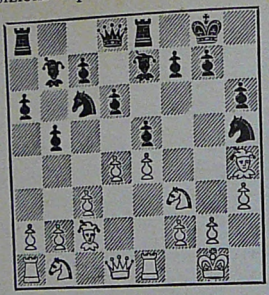
★

Se non c'illudiamo d'aver sviscerato la complessa materia coll'esposizione dei casi schematici elencati e delle partite studiate, relative agli Alfieri, ai Cavalli, alla catena dei pedoni, ai punti deboli, ai giochi dei pezzi maggiori, al buon collocamento e miglior sfruttamento di ogni energia, forse però non rimarrà senza frutto il nostro tentativo di aver portato la teoria sopra un campo razionale e quindi più alla mercè degli inesperti, e di aver spiegato loro, con le comuni parole, quello che, con la fredda favella della scacchiera, sembra alle volte estraneo al nostro orecchio o addirittura muto ed inaccessibile.

Termineremo esaminando una partita del Torneo di Karlsbad 1907, nella quale tutte le manovre e tutti gli espedienti considerati hanno particolare e meravigliosa applicazione attraverso il gioco del grande maestro Schlechter. Essa è singolarmente interessante per questi obiettivi:

1°) Valorizzazione di un Alfiere quando alla parte avversaria manchi quello di ugual colore. 2°) Distribuzione di un pedone-base in piccola catena. 3°) Torre in settima e sua fortissima azione. 4°) Pedone passato che va a Donna dalla parte dove punta la diagonale dell'Alfiere. 5°) Collaborazione degli altri pezzi (Donna, Cavallo e Torri) al gioco strategico principale basato sull'Alfiere.

Posizione dopo la 12ª mossa del Nero



13. Ah4—g3

Questa mossa di Paolo Johner è stata molto discussa ed è certo che essa è stata la causa di tutti i guai subiti dal maestro svizzero nel corso della presente partita: tuttavia il Nero minacciava di piazzare un Cavallo in f4 con gioco molto forte: sembra però che la miglior continuazione fosse: 13. A × e7 D × e7; 14. C × e5 d × e5; 15. D × h5 e × d4 ecc. e non 13. C × e5 per 14. ...A × h4; 15. C × c6Df6! ecc.

13.	.....	Ch5 × g3
14.	f2 × g3	Ae7—f6

L'Alfiere nero sul nero va a prendere possesso della grande diagonale, e da questo momento tutte le speranze di Schlechter saranno riposte in questo pezzo: vedremo come esse non andranno deluse.

15.	d4—d5	Cc6—e7
16.	Cb1—d2	c7—c6

Il Nero cerca rompere la catena dei due pedoni centrali bianchi con c7—c6, per poi giocare d6—d5 oppure f7—f5:

17.	d5 × c6	Ab7 × c6
18.	Dd1—e2	Dd8—b6 +
19.	Rg1—h2	g7—g6
20.	c3—c4!	

Una mossa molto interessante per fermare il pedone *d*, impedire così l'apertura della grande diagonale dell'Alfiere nero sul nero.

20.	.....	Af6—g7
21.	Ta1—d1	Ta8—d8
22.	b2—b3	Ac6—b7
23.	g3—g4	Ce7—c6

La manovra difensiva dei Bianchi, che è pur stata molto abile, ha però creato dei punti deboli, nei quali andranno a piazzarsi gli altri pezzi neri che coadiuvano l'Alfiere g7.

24.	Ac2—d3	b5—b4
25.	Cd2—f3	Cc6—d4
26.	De2—f2	Te8—e6

Il punto f4 attira l'attenzione di Schlechter, che vi piazzerà una Torre, essendo g2—g3 una mossa che toglie la difesa al punto f3 già minacciato dal Cavallo d4.

27.	Cf3—h4	Te6—f6
28.	Df2—e3	a6—a5!

L'apertura della linea *a*! Ecco un concetto strategico molto importante: la grande diagonale presto o tardi, di sua natura o per mezzo di un abile sacrificio, si aprirà e si troverà così già pronta la collaborazione di una Torre e di un pedone passato all'azione del fortissimo Alfiere.

29.	Td1—d2	Td8—a8
30.	Td2—f2	Db6—d8
31.	Cf1—d2	

Questo Cavallo doveva trovar la strada per arrivare in d5! Probabilmente ciò era possibile attraverso la casa e3. Il non aver fatto questo rende ancora più difficile l'eroica resistenza dei Bianchi.

31.	.....	Tf6—f4
32.	Cd2—f3	a5—a4
33.	Te1—f1	a4 × b3
34.	a2 × b3	

È evidente che non si può giocare C × C seguito da D × T per Ae5.

34.	.....	Cd4—e6

34. ...C × b3 si poteva giocare benissimo.

35.	g2—g3	Tf4—f6
36.	Ad3—b1	Ta8—a3
37.	Tf1—d1	

Per impedire Cc5.

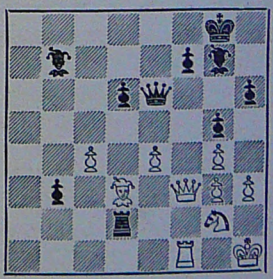
37.	.....	Ce6—d4!
38.	Cf3 × d4	e5 × d4
39.	De3 × d4	Tf6 × f2 +

40.	Dd4 × f2	Ta3 × b3
41.	Ch4—g2	Tb3—b2
42.	Df2—f3	Db8—e7
43.	Ab1—d3	De7—e6
44.	Td1—f1	b4—b3

Non c'è dubbio che la posizione dei Neri è decisamente superiore, ora che tutti gli scopi strategici sono stati conseguiti: tuttavia il finale è ancora interessante.

45.	Df3—f4	Ab7—c6
46.	Rh2—h1	g6—g5
47.	Df4—f3	Tb2—d2

Posizione dopo la 47ª mossa del Nero



48. Ad3—b1!

Necessaria per parare la minaccia T × A seguita da D × e4!

48.	.....	De6 × c4
49.	Cg2—e3	Dc4—e2!

Decisiva! 50. D × f7 + ? Rh8 e vince.

50.	Df3 × e2	Td2 × e2
51.	Ce3—d5	Rg8—f8
52.	Df1—c1	Ac6—b7
53.	h3—h4	Ag7—e5
54.	h4 × g5	h6 × g5
55.	Tc1—g1	Te2—b2
56.	Ab1—d3	Tb2—d2
57.	Ad3—c4	b3—b2
58.	Ac4—a2	Ab7—a6!
59.	Abbandona.	

Si minacciava Ad3 oppure Ae2, e la posizione è insostenibile.

Il singolare interesse tecnico offerto da questa partita, che è tuttavia fra le meno conosciute del grande maestro viennese, è stato il motivo principale che ci ha spinti a prescegliela e siamo sicuri che essa, quando sia profondamente studiata ed analizzata, basterà a convincere chiunque ne dubiti, di quali impensate bellezze sia ricco il nostro nobile giuoco, e soprattutto come la logica e la conseguenza siano continue ed implacabili dominatrici di una situazione scacchistica, purchè, beninteso, chi le applica sappia mantenersi in ogni momento all'altezza che le due grandi linee richiedono da lui.

Capitolo III - APERTURE

Se l'interesse maggiore offerto da una partita a scacchi è dato generalmente dal mezzo della partita o dal finale, non piccola importanza hanno tuttavia le aperture, dove dal giuoco che uno presceglie dipenderà il complesso delle situazioni che dovrà in seguito trattare per raggiungere quelle posizioni che gli sono più familiari, e per sfruttare a proprio vantaggio le imperfezioni avversarie nel frattempo intervenute.

Chi ben incomincia è a metà dell'opera! In ogni parte del giuoco, ma più specialmente nell'apertura, il principiante dovrà valersi dei principi generali che gli verremo esponendo, non essendo consentito alla sua iniziale conoscenza del nobile giuoco di padroneggiare il senso particolare di ogni mossa: il più delle volte, infatti, egli dovrà accettare quanto gli esporremo in questa parte, che renderemo del resto molto spedita, senza indagare le intime ragioni dell'esposto, non perchè ragioni non vi siano, ma perchè moltissime mosse poggiano su concetti tattici e strategici che egli, non avendo giocato ancora, non è possibile che abbia: concetti che solo un lento tirocinio gli faran «sentire» come veri, o quanto

meno come i «meno peggio» in una situazione ancora aperta a miriadi di possibilità e perciò stesso duttilissima ma altrettanto pericolosa.

Un consiglio, prima di tutto: eviti il principiante di giocar partite delle quali non è sicuro almeno nei primissimi tratti. Le mosse dell'avversario, che egli comprenderebbe se avesse battuto una strada conosciuta, gli riuscirebbero misteriose ed egli perderà senza sapere e capire il perchè, senza rendersi conto se fra le mosse giocate qualcuna almeno era giusta, o se tutte giuste e una sola grossolanamente falsa.

Un altro consiglio: se avendo battuto una strada conosciuta, s'imbatte in un avversario che gli fa risposte non contemplate dalla sua memoria, non si illuda che l'avversario abbia giocato pessimamente e che non vi debba essere difficoltà a dargli subito scacco matto: no! Di solito l'errore dell'avversario che gioca con un principiante, è semplicemente un'imperfezione strategica per acquistar un vantaggio tattico, come il sacrificio di un pedone per prender una linea o aprire una diagonale: naturalmente queste mosse, la teoria non le può contemplare con compiutezza, perchè a gioco corretto quel pedone generalmente vien conservato e la partita, pur fra grandi difficoltà, è vinta.

Cerchi il principiante di ragionar sempre con calma dopo ogni risposta dell'avversario, anche se conosce a menadito la mossa di continuazione: cerchi di vedere se vi sono minacce: in una parola stia sempre, come una sentinella, all'erta, sempre all'erta, ed il «chi va là» che egli deve dare, prima d'ogni mossa, alla propria impazienza gli farà evi-

tare tanti errori, quanti egli non si crederebbe mai verosimilmente capace di commettere!

E veniamo al concreto: un principio generale e fondamentale per chi inizia una partita a scacchi è dato dal concetto della *conquista del centro* della scacchiera: è chiamato centro il complesso delle case centrali: la loro conquista ossia avere un pezzo o un pedone in esse, o porle sotto il controllo dei propri pezzi o pedoni, non può credersi quanto sia di necessità e di utilità per padroneggiare una situazione. Non si può intraprendere un'azione di attacco con profitto senz'«aver il centro»; non vi è speranza di una difesa del tutto sprovvista di centro; non vi è miglior mossa, quando si è perduto il centro, di quella più atta a riprenderlo. Ecco la prima e costante preoccupazione per chi gioca agli scacchi: tenere il centro: tanto è vero questo concetto che generalmente, lottando i due avversari per la conquista del centro, si verifica questo: che nessuno dei due lo conquista pienamente, e che ciascuno finisce per accontentarsi di quella parte di centro più prossima alle proprie forze. Così le prime mosse di un'apertura saranno 1. e2—e4 (ecco una pedina al centro), oppure 1. d2—d4, oppure 1. c2—c4, oppure 1. b2—b3 per far seguire da 2. Ac1—b2 e piazzare un Alfiere che comandi le case centrali, ecc. Le mosse di risposta più vaste e più ovvie avranno la stessa finalità: così saranno buone risposte: 1. ...e7—e5, 1. ...d7—d5, 1. ...e7—c5, ecc.

Compreso nella sua vera portata quest'importantissimo concetto, sul quale non mancheremo di ritornare in seguito, eccone un secondo: *sviluppo ra-*

pido dei pezzi: anzitutto i pezzi minori non devono essere lasciati nelle loro case iniziali dove non esercitano nessuna azione ed inceppano anzi il movimento delle Torri: i pezzi minori devono presto raggiungere la loro terza o quarta riga, sempre rivolti verso il centro in omaggio al primo principio sopraesposto: così Cg1 andrà in f3, l'Af1 in c4, semprechè sia possibile, l'Alfiere c1 o in fianchetto (Ac1—b2) o in e3 o in g5, il Cb1 in c3, o in d2 a sostegno dell'altro Cavallo. Sviluppati i pezzi minori, bisognerà pensare all'arroccamento e valutare, a seconda del proprio piano, e delle mosse dell'avversario, se sia meglio arroccare di Donna o di Re. Fatto l'arrocco, le Torri dovranno anch'esse battere le linee centrali, dietro e a sostegno dei propri pedoni, dopo che la Donna senza lunghe corse per la scacchiera e senza futili e grossolane minacce, avrà trovato quella posizione che permetta di attaccare tanto di Re che di Donna, e similmente di difendersi. L'arrocco è una mossa che ubbidisce ancora al primo concetto sopraesposto: il Re, il pezzo più importante del gioco, dovrà piazzare le proprie batterie nei punti strategici più combattuti (centro) e anzichè star anch'egli al centro, rifugiarsi dove meno ferve la lotta, e dove gli attacchi sono più facilmente parabili, e più difficilmente effettuabili.

Un terzo concetto fondamentale importantissimo, e non ve ne sono altri, è il *guadagno di tempo*: uscire con un pezzo mentre si minaccia qualche cosa e perciò forzare o almeno limitare le risposte all'avversario, ecco un fatto importantissimo nella partita a scacchi. Così, dopo 1. e2—e4, e7—e5;

« 2. Cg1—f3 », ecco una buona mossa; sviluppo di un pezzo, attacco al centro, minaccia di prendere il pedone e5!

Del « guadagno di tempo » si avrà modo di parlare durante lo studio sulle partite giocate e si troverà come finali difficilissimi e posizioni assai complicate vengano risolte con relativa rapidità applicando questo fondamentale concetto, ma in nessun punto della partita esso si presenta di così continua applicazione come nell'apertura: molti forti giocatori hanno acquistato tanta dimestichezza con le applicazioni di questo principio, che sfruttano immediatamente una mossa falsa, con una serie di 3, 4, 5, guadagni di tempo: in breve l'avversario è ridotto all'irreparabile disastro, pur non avendo commesso che un fallo apparentemente piccolo. Qualunque apertura ha, nella fase più corretta, due o tre di questi guadagni di tempo che limitano considerevolmente le mosse di difesa; e così, il cosiddetto « vantaggio del tratto » o la mossa in più che ha il Bianco rispetto al Nero, deve molta parte della sua apprezzabilità a questo principio. Così ancora, la maggior parte dei cosiddetti « gambetti » o « controgambetti », ossia il sacrificio di un pedone per l'attacco, hanno la loro giustificazione, oltre che da un rapido sviluppo dei pezzi, dal potere, con quel sacrificio, guadagnare due o tre tempi, e conquistare così il centro, o impadronirsi di un'importante posizione.

Altri concetti noi li abbiamo già visti trattando del mezzo della partita, come occupazione di linee, di diagonali, controllo di case centrali, raddoppia-

mento delle Torri, ecc., nè torneremo per ora su quest'argomento, mentre più ci preme, prima di iniziare l'esame delle partite giocate, ragguagliare il lettore almeno della terminologia delle aperture contemplate nel giuoco degli scacchi, affinchè egli possa conoscere a grandi linee l'impianto schematico della partita.

Due grandi categorie si presentano anzitutto al nostro esame: partite che si iniziano con 1. d2—d4, e partite che si iniziano con 1. e2—e4, chiamate rispettivamente « aperture di Donna », e « aperture di Re ». A queste si devono aggiungere le « aperture irregolari », quelle cioè che hanno un inizio diverso da quello delle due mosse sopraddette. Le prime (aperture di Donna) danno luogo generalmente a partite di giuoco chiuso, così dette perchè lo sfruttamento della posizione è più lento, sebbene più solido, e perchè il centro è generalmente bloccato da forze delle due parti.

Il giuoco aperto invece (apertura di Re) è più volto all'attacco sul Re avversario con ricerca di rapida decisione della partita, o per scacco matto, o per enormi vantaggi materiali e di posizioni conseguiti: è giuoco subito più avventuroso, più simpatico in generale, e più rapido.

Non è in noi l'intenzione di invogliare il lettore ad abbracciare il sistema che meglio si confà ai nostri gusti personali, circa l'opportunità che egli si attenga all'un tipo di giuoco piuttosto che all'altro, e sarà anzi nostra rigorosa regola mantenerci, quanto più ci è possibile, sereni ed imparziali nell'esporre i pregi ed i difetti dei due sistemi, affinchè lo

stile o l'inclinazione di ogni nostro lettore graviti e s'affranchi là dove meglio si sente portato con naturalezza e con coscienza.

Se dunque, riprendendo quanto detto, il gioco di Donna è prevalentemente statico, il gioco di Re è più dinamico; ossia, se nel primo lo sfruttamento della posizione è più contenuto, progressivo, quasi oserei dire « scientifico », nel secondo invece esso è più d'intuizione, più occasionale, forse meno rigoroso, quasi oserei dire « artistico »!

Ma queste, poveri noi! sono definizioni teoriche, e quante eccezioni subiranno nella pratica della partita giocata! Il gioco più chiuso e più bloccato che si possa pensare, in un attimo si capovolge, e, forse in virtù del sacrificio di un solo pedone, si tramuta in apertissima battaglia campale! È perciò che senza aver l'intenzione di diminuire l'importanza di quanto tutti i valenti teorici sono andati esponendo, ma per solo obiettivo studio di verità, dobbiamo consigliare il principiante ad accettare con prudenza tutte le affermazioni assolute e generali che le diverse scuole hanno messo in circolazione: in questo genere di cose, si può forse enunciare questo solo principio assoluto: nessuna ricetta dà più affidamento, quanto la tecnica particolare che ciascun giocatore avrà acquistato dopo un po' di studio e dopo molta personale esperienza!

L'indole « sommaria » della presente pubblicazione non ci consente di trattare adeguatamente il vastissimo campo delle aperture come queste richiederebbero: rimandiamo perciò lo studio a quanto

hanno scritto in proposito il Salvioli, il Miliani ed il Bilguer.

Noi tuttavia non tralasceremo di segnalare le migliori varianti e quelle più in uso, là dove tratteremo e commenteremo le partite giocate dai grandi maestri: per ora ci accontenteremo di segnalare le varie nominazioni che le partite prendono dal differente modo di aprire il gioco.

Aperture di Re.

Partita Spagnola (Ruy Lopez):

e2—e4 / e7—e5 . Cg1—f3 / Cb8—c6 . Af1—b5

Gioco Piano:

e2—e4 / e7—e5 Cg1—f3 / Cb8—c6 Af1—c4 / Af8—c5 c2—c3 / Cg8—f6 d2—d4

Gambetto Evans:

e2—e4 / e7—e5 . Cg1—f3 / Cb8—c6 . Af1—c4 / Af8—c5 b2—b4

Difesa dei due Cavalli:

e2—e4 / e7—e5 . Cg1—f3 / Cb8—c6 . Af1—c4 / Cg8—f6

Partita dei tre Cavalli:

e2—e4 / e7—e5 . Cg1—f3 / Cb8—c6 Cb1—c3

Apertura dei quattro cavalli:

e2—e4 Cg1—f3 Cb1—c3
e7—e5 Cb8—c6 Cg8—f6

Apertura Scozzese: e2—e4 Cg1—f3 d2—d4
e7—e5 Cb8—c6

Apertura Ponziani » » c2—c3
(inglese):

Controgambetto Greco: e2—e4 Cg1—f3
e7—e5 f7—f5

Difesa russa (Petroff): » Cg1—f3
Cg8—f6

Difesa Philidor: » Cg1—f3
d7—d6

Controgambetto del centro: » Cg1—f3
d7—d5

Apertura Berlinese: e2—e4 Af1—c4
e7—e5

Gambetto del centro: » d2—d4

Gambetto di Re: » f2—f4

Apertura Alapin: » Cg1—e2

Apertura Viennese: » Cb1—c3

Difesa Scandinava: e2—e4
d7—d5

Controgambetto nordico:

e2—e4 e4 × d5
d7—d5 c7—c6

Difesa Aljechin:

e2—e4
Cg8—f6

Difesa Niemzowitsch:

e2—e4
Cb8—c6

Difesa Francese:

e2—e4
e7—e6

Difesa Siciliana:

e2—e4
c7—c5

Difesa Caro Can:

e2—e4
c7—c6

Difesa irregolare:

e2—e4
?

Aperture di Donna.

Gambetto di Donna:

d2—d4 c2—c4
d7—d5

Apertura del pedone di Donna:

d2—d4 Cg1—f3 Ac1—f4 ecc.
d7—d5

Difesa Olandese:

d2—d4
f7—f5

Difesa Polacca:	d2—d4	
	b7—b5	
Difesa Indiana:	d2—d4	c2—c4
	Cg8—f6	e7—e6

Altre aperture.

Apertura Zukertort:	Cg1—f3	
Apertura Inglese:	c2—c4	
Fianchetto di Donna:	b2—b3	Ac1—b2
Fianchetto di Re:	g2—g3	Af1—g2
Giochi irregolari:	Comunque altrimenti.	

Di tutte queste aperture, due godono oggidì la simpatia della maggior parte dei giocatori di Tornei: la Partita di Donna (Gambetto di Donna rifiutato) e la Partita Spagnola: la prima dà un gioco di lento e sicuro svolgimento senza grandi sorprese almeno nei primi tratti d'apertura; la seconda, sottoposta, attraverso ai tempi, a minuziose ed esaurienti analisi, è quella che accompagna più a lungo il teorico durante il corso della partita. In minore misura, ma pur molto usate, vengono poi la Difesa Siciliana e la Francese, mentre vi è qualche appassionato per la Caro Can, l'Olandese e la Quattro Cavalli.

Le altre sono pressochè abbandonate, o perchè demolite inesorabilmente dagli studi teorici, o perchè non conservano a lungo al conduttore dei Bianchi

il vantaggio del tratto e pareggiare non è per i Neri che cosa facilissima.

Il cosiddetto gioco ipermoderno è gioco più del tipo d4 che del tipo e4, tendendo generalmente a ritardare la mischia decisiva, e non è ancora entrato nella pratica di tutti i grandi maestri, pur avendo permeato del suo spirito innovatore i canoni e le direttive fondamentali delle varie scuole.

In ogni caso, scuole, direttive, tipi di giuoco non sviluppano che concetti che lo studioso andrà acquistando a mano a mano che prenderà passione e possesso dei tanti segreti racchiusi in questi trentadue pezzi. Nessun trattato meglio del suo stesso raziocinio e della sua tecnica di giuoco varrà a dargli il giusto peso di ogni enunciata teoria, selezionando, attraverso i propri gusti personali, quanto più piaccia e quanto meno, accettando tutto quel po' di buono che vi sta racchiuso dentro e per quel po' di zavorra che inevitabilmente vi si troverà agendo con quel virile ed equo criterio di discernimento che caratterizza le persone forti e gli uomini sani.

Parte terza

PARTITE

Partita n. 1

Difesa dei due Cavalli.

(*Match Amsterdam, Maggio 1920*)

Bianco: Euwe — Nero: Réti

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Cg1—f3	Cb8—c6
3.	Af1—c4	Cg8—f6
4.	d2—d4	

Il seguito ritenuto migliore: altre continuazioni sarebbero 4. Cc3 oppure 4. Cg5 oppure 4. De2 oppure 4. o—o oppure 4. d3.

4.	.....	e5 × d4
5.	o—o	

Se 5. Cg5, Ce5; 6. D × d4, C × c4; 7. D × c4, d5!; 8. e × d5 h6 ecc.; se invece 5. C × d4, C × e4!; 6. A × f7 +, R × f7; 7. Dh5 +, g6; 8. Dd5 +, Rg7; 9. C × c6, b × c6; 10. D × e4, De8! e il Nero viene a trovarsi in leggero vantaggio.

5.	.....	Cf6 × e4
6.	Tf1—e1	d7—d5
7.	Ac4 × d5	Dd8 × d5
8.	Cb1—c3	Dd5—a5
9.	Cf3 × d4?	

Un errore: bisognava riprendere subito il pezzo sacrificato o col Cavallo o con la Torre: Réti trova un modo molto interessante per sfruttare l'errore del Bianco.

9.	.....	Cc6 × d4
10.	Dd1 × d4	f7—f5!

Così impedisce f3 per Ac5.

11. Ac1—g5

È forse impossibile a questo punto, per il Bianco, trovare una mossa d'attacco che compensi il pezzo sacrificato: se 12. AeR, Rf7 (non Ac5 per De5 + seguito da C × e4) e il Nero costruisce senza difficoltà la propria difesa.

11.	.....	Da5—c5
12.	Dd4—d8 .	Re8—f7
13.	Cc3 × e4	f5 × e4
14.	Ta1—d1	

Se 14. T×e4, Af5

14.	.....	Af8—d6!

Un opportuno sacrificio di qualità che dà il contrattacco.

15.	Dd8 × h8	Dc5 × g5
16.	f2—f4	

Errato sarebbe 17. D × h7 per Af5; 18. h4, Dg4 e guadagna la D. La mossa del testo è motivata dalla minaccia Ah3.

16.	.....	Dg5—h4
17.	Te1 × e4	Ac8—h3!
18.	Dh8 × a8	Ad6—c5 +
19.	Rg1—h1	Ah3 × g2 +
20.	Rh1 × g2	Dh4—g4 +

e matto in due mosse.

★

Partita n. 2

Difesa olandese.
(*giocata il 5 Dicembre 1920*)

Bianco: Dr. Tartakower		Nero: Mieses
1.	d2—d4	f7—f5
2.	c2—c4	

Un'altra continuazione sarebbe 2. e4, f × e4; 3. Cc3, Cf6 (no d5 per Dh5 +); 4. Ag5, e6; 5. f3! oppure 5. A × f6, D × f6; 6. C × e4, Dg6 ecc.

2.	.....	e7—e6
3.	Cb1—c3	Af8—b4
4.	Cg1—f3	Ab4 × c3 +
5.	b2 × c3	b7—b6

5. ...d6 era migliore.

6.	d4—d5!	d7—d6
7.	d5 × e6	Ac8 × e6
8.	Cf3—d4	

Il Bianco giuoca con opportuna vigoria e sfrutta, con questo mezzo, molto abilmente la posizione debole dell'avversario: 8. e4 era meno forte per fe × e4; 9. Cg5, De7!; ora il Nero naturalmente non può giocare 8. ...A × c4 per 9. Da4 +.

8.	.....	Ae6—d7
9.	e2—e4!	

Errato sarebbe 9. C × f5, A × f5; 10. Dd5 Df6!

9.	.....	Dd8—f6?

9. ...De7 era più prudente.

10.	e4 × f5	Ad7 × f5
11.	Cd4 × f5	Df6 × f5
12.	Af1—d3	Df5—e5 +
13.	Re1—d2!	De5—f4 +
14.	Rd2—c2	Df4 × f2 +
15.	Ac1—d2	Cb8—d7
16.	Th1—f1!	Df2—h4
17.	Dd1—f3	Abbandona.

Se 17. ...o—o—o; 18. Da8 + Cb8; 19. Af5 + ecc.

★

Partita n. 3

Difesa francese.
(*giocata il 18 e 19 Ottobre 1920*)

Bianco: Réti	Nero: Dr. Tartakower
1. d2—d4	e7—e6
2. e2—e4	d7—d5
3. Cb1—c3	Cg8—f6
4. Ac1—g5	d5 × e4

Più usata a questo punto, è la continuazione 4. ...Af8—e7 cui generalmente vien risposto con 5. e5. Altra difesa abbastanza in voga è la Mac Cutcheon che ha inizio con 4. ... Ab4, cui segue 5. e5, h6; 6. Ad2, A × c3; 7. b × c3, Ce4; 8. Dg4, g6; 9. Cf3, c5 ecc.

5. Cc3 × e4	Cb8—d7
6. Cg1—f3	Af8—e7
7. Ce4 × f6 +	

7. Ad3 perderebbe un pedone per 7. ...C × e4; 8. A × e7, C × f2; 9. A × d8, C × d1; 10. A × c7, C × b2 ecc.

7.	Ae7 × f6

Un'idea di Tartakower! A questo punto è più usato 7. ...C × f6; 8. Ad3, b6! La mossa del testo non si dimostra per nulla inferiore all'altra.

8. Ag5—e3	c7—c5
9. c2—c3	c5 × d4

10.	Cf3 × d4	o—o
11.	Af1—e2	Cd7—b6

Si minaccia Cd5 per cambiare l'Ae3, e se questi si allontanasse, creare in d4 un pedone isolato.

12.	Cd4—b5	Ac8—d7
13.	Dd1—b3	Cb6—d5
14.	Ae3—c5	Af6—e7
15.	Ac5 × e7	Dd8 × e7
16.	o—o	Ad7 × b5
17.	Db3 × b5	Ta8—c8!
18.	Ae2—f3	Tc8—c5
19.	Db5—a4	b7—b5

In pochi tratti il Nero, con guadagni di tempo, acquista una buona posizione d'attacco.

20.	Da4—d4	e6—e5
21.	Dd4—d2	

Se 21. Dg4, Cf4; 22. g3, f5!

21.	.....	e5—e4
22.	Tf1—e1	Cd5—f6

Se 22. ...f5; 23. Af3—d1—b3

23.	Ta1—d1	

È difficile suggerire una mossa soddisfacente: concentrare tutto l'attacco sul pedone e4 coi 4 pezzi a disposizione non servirebbe perchè vi è altrettanta difesa. La mossa del testo ha lo scopo di cambiar le Donne in d6.

23.	.....	Tc5—e5
24.	Af3—e2	e4—e3?

Questa mossa è intempestiva: 24. ...Te8 era più consigliabile: 25. Dd6, Db7 ecc.

25.	f2 × e3	Te5 × e3
26.	Ae2—f3	

Naturalmente la presa in b5 costerebbe un pezzo.

26.	.....	Te3 × e1 +
27.	Td1 × e1	De7—c5 +
28.	Dd2—f2	Dc5 × f2 +

Questo cambio non era necessario e la maggioranza di pedoni bianchi sul lato di D. dà un finale migliore per il Bianco.

29.	Rg1 × f2	Tf8—d8
30.	Te1—d1!	

Ben apprezzato il finale di A. contro C. malgrado si consideri in generale T. e A. più forti che T. e C.

30.	.....	Td8 × d1

Non cambiare, era peggio: esempio: 30. ...Tc8; 31. Ac6! o 30. ...Ce4 +; 31. Re3, Cd6; 32. Td5 ecc.

31.	Af3 × d1	Rg8—f8
32.	Rf2—e3	

Se 32. Ae2, a6; 33. a4, b × a4; 34. A × a3; 35. b × a3, Ce4 +; 36. Re3, C × c3; 37. Rd4, Cd1 ecc.

32. ..... Rf8—e7
33. Re3—d4

33. Ae2 guadagnava un pedone, non verificandosi più il controgioco della nota precedente: 33. Ae2, a6; 34. a4, b × a4; 35. A × a6, Cg4 + ?; 36. Rf4. Ma il signor Réti ha in mente un altro piano che lo condurrà agli stessi risultati.

33. ..... Re7—d6
34. Ad1—b3 Cf6—g4
35. Ab3 × f7 Cg4 × h2
36. Af7—h5! Ch2—f1

La minaccia di aver il Cavallo imbottigliato per tutta la partita, costringe il Dr. Tartakower a sacrificare subito un pedone; la manovra g6 seguita da h5 e da Cg4 non servirebbe perchè il finale dei pedoni risultante dopo il cambio di A. per C. è favorevole al Bianco.

37. Ah5—e2 Cf1—g3
38. Ae2 × b5

L'apprendista, che ci avrà seguito durante il corso di questa interessantissima partita, non si deve meravigliare se solo dopo 38 mosse si verifica il primo squilibrio di forze, questo fatto essendo nell'ordine naturale delle cose in partite di Torneo e fra giocatori di tanto calibro.

38. ..... h7—h5

Rapidamente il Nero prepara un controgioco all'evidente superiorità dell'avversario, col farsi un pe-

done passato, già il Cavallo trovandosi in posizione di comando della casa d'arrivo h1.

39.	Ab5—d3	g7—g5
40.	b2—b4	h5—h4
41.	c3—c4	g5—g4
42.	c4—c5 +	Rd6—c7
43.	Ad3—e4	h4—h3
44.	g2 × h3	g4 × h3
45.	Ae4—f3	h3—h2
46.	Rd4—e3	Cg3—f5 +

Naturalmente non 46. ...Dh1 per 47. A × D, C × A; 48. Rf3 e guadagna il C. e la partita.

47.	Re3—e4	Cf5—g3+
48.	Re4—f4	Cg3—e2 +
49.	Rf4—e3	Ce2—c3
50.	a2—a3	Cc3—b1
51.	a3—a4	Cb1—c3
52.	a4—a5	

Se 52. Rd3, C × a4; 53. Rc2, Cb6!

52.	.....	a7—a6
53.	Re3—f2!	

Se 53. Rd3, Cb5; 54. Rd4, Ca7 ecc.

53.	.....	Rc7—b8!!

Una portentosa risposta! 53. ...Ca2; 54. b5, a × b5; 56. a6 e vince. Dopo questa mossa la patta non può sfuggire.

54.	Rf2—g2	Cc3—a2
55.	b4—b5	a6 × b5
56.	Rg2 × h2	Ca2—b4
57.	Rh2—g3	Rb8—c7

Patta.

★

Partita n. 4

Apertura scozzese.
(*giocata a Vienna il 13 Marzo 1914*)

Bianco: Dr. Tartakower		Nero: Capablanca
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Cg1—f3	Cb8—c6
3.	d2—d4	e5 × d4
4.	Cf3 × d4	

La ripresa del pedone centrale dà luogo alla Partita Scozzese, mentre il gambetto scozzese si effettua con 4. Af1—c4 oppure 4. c2—c3.

4.	.....	Cg8—f6

Il tratto più usato a questo punto è 4. ...Ac5 con seguito 5. Ac3, Df6; 6. c3, Cg8—e7; 7. Dd2 d5! ecc. oppure 4. ...Dh4 con varianti di contrattacco. La mossa del testo dà molta semplicità alla prima fase della partita.

5.	Cd4 × c6	
6.	Af1—d3	b7 × c6

Se 6. e5, De7; 7. De2, Cg8 ecc.

6.	.....	d7—d5
7.	e4 × d5	

Sarebbe errato 7. e5? per 7. ...Cg4! 8. o—o, Ac5; 9. h3, C × e5! 10. Te1, Df6; 11. De2, o—o; 12. D × e5, D × f2 + 13. Rh1, A × h3! 14. g2 × h3, D × f3 +; 15. Rh2, Ad6 eccetera.

Se 9. De2 (invece di h3), Dh4; 10. h3, h5! 11. Cd2, Dg3; 12. Cf3, h4! ecc. Se infine in luogo di 8. o—o, il B. avesse giocato 8. Ac1—f4 seguiva 8. ...Ac5; 9. o—o, g5! 10. Ag3, h5! con ottimo giuoco d'attacco.

7.	.....	c6 × d5
8.	Ad3—b5 +	Ac8—d7
9.	Ab5 × d7 +	Dd8 × d7
10.	o—o	Af8—e7
11.	Cb1—d2	o—o
12.	b2—b3	Tf8—e8
13.	Ac1—b2	Ta8—d8
14.	Cd2—f3	Cf6—e4
15.	Dd1—d3	Ae7—c5
16.	Ta1—d1	

La disposizione dei pedoni neri del lato di D. è leggermente migliore di quella dell'avversario: è per questo che il Bianco concentra le sue forze sul punto d5 per pareggiare tale situazione.

16.	.....	Te8—e6

Contro 16. ...Dg4; 17. Ad4 e non 17. c4 per C × f2! 18. T × f2, Te3 seguito da T × f3.

17. c2—c4 Te6—d6
18. Td1—e1

Qui era meglio c × d seguito da D × d5.

18. ..... f7—f5

Contro 18. ...Tg6; 19. Ad4 ancora, e non 19. Ce5 per 19. ...Df5; 20 C × g6, A × f2 +; 21. Rh1, D × g6! con minaccia Cg3 +.

19. Ab2—d4 Ac5 × d4
20. Cf3 × d4

e non D × d4 per c7—c5 seguito da d5—d4, facendo passare un pedone.

20. ..... Dd7—f7

20. ...c5 era da considerarsi: se 21. Cb5, Tb6 seguito da d5—d4; con la mossa del testo si minaccia d × c4.

21. Cd4—b5 Td6—d7!

Una mossa molto forte che mantiene tutta la pressione sulla linea di Donna: si minaccia d × c4 seguito da Cd2.

22. Te1—c1 d5 × c4

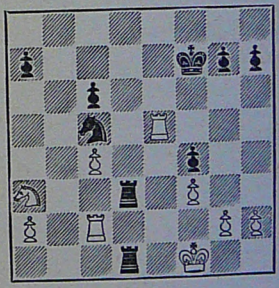
Se 22. ...d4; 23. c5.

23. Dd3 × c4 Df7 × c4
24. b3 × c4 c7—c6
25. Cb5—a3 Td7—d2
26. f2—f3 Ce4—c5

Td2 × a2 seguito da Td8—d2 non avrà che la patta.

27.	Tc1—c2	Td8—d3
28.	Tf1—e1	f5—f4
29.	Rg1—f1	Rg8—f7
30.	Te1—e5	Td2—d1 +

Posizione dopo la 30ª mossa del Nero



31. Rf1—e2

A 31. Rf2 seguiva 31. ...Ce6; 32. Ta5 (Tc—e2, Cd4) Cd4; 33. Tb2, Th1; 34. Cb1, Tb—d1; 35. Cd2, Td—e1 e vince. Allo scacco in a7, Rg6.

31.	.....	Cc5—e6!
32.	Te5 × e6	Rf7 × e6
33.	c4—c5	Td3—d5!

e dopo poche mosse il B. abbandonò; se Cc4; 34. Th1; se invece Cb5; 34. ...c × b5; 35. c6, Tg1; 36. Rf2, Td—d1; 37. c7, Td—f1 +; 38. Re2, T × g2 +; 39. R × f1, T × c2 e vince.

Partita n. 5

Apertura spagnola.
(giocata a Vienna nel 1914)

Bianco: Capablanca		Nero: Réti
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Cg1—f3	Cb8—c6
3.	Af1—b5	Cg8—f6
4.	o—o	Cf6 × e4
5.	d2—d4	Af8—e7
6.	Dd1—e2	Ce4—d6
7.	Ab5 × c6	b7 × c6
8.	d4 × e5	Cd6—b7
9.	Tf1—e1	o—o
10.	Cf3—d4	Cb7—c5
11.	Cb1—c3	Cc5—e6
12.	Ac1—e3	Ce6 × d4
13.	Ae3 × d4	c6—c5

Meno buono sarebbe 13. ...d5.

14.	Ad4—e3	d7—d5
15.	e5 × d6 en pass.	Ae7 × d6

Naturalmente non 15. ...c × d6 oppure 15. ...D × d6 per 16. A × c5.

16.	Ta1—d1	Dd8—f6

Con la minaccia 17. ...Tb8. Tuttavia 16. ...Ab7 sembra più nella posizione, e se 17. A × c5? Dg5 ecc.

17. De2—h5!

Una buonissima mossa che ferma tutto l'attacco del Nero. Errore sarebbe stato 17. Db5 (per impedire la minaccia) per 17. ...Aa6!

17.	.....	Ta8—b8
18.	Ae3—c1	

Più conseguente con la mossa precedente era 18. A × c5, ma non scevra di azzardose complicazioni: per es.: A × c5, T × b2; 19. A × A, c7 × A; 20. Cd5 oppure 20. Ce4; se invece di 18. ...T × b2, 18. ...A × c5; 19. D × c5, T × b2; 20. Cd5, Dh4; 21. Td4 con gioco da vincere: 21. ...T × c2? 22. D × f8 + ecc. La mossa del testo è molto più prudente e porta subito al finale.

18.	.....	Df6—f5
19.	Dh5 × f5	Ac8 × f5
20.	Cc3—e4	Tf8—e8
21.	Ce4 × d6	

Il finale di A.A. di color contrario dà subito l'idea del giuoco patto.

21.	.....	c7 × d6
22.	Te1 × e8 +	Tb8 × e8
23.	Ac1—e3	Te8—e6
24.	c2—c3	a7—a6
25.	b2—b4	

25. A × c5 + ? Ac2 guadagnando un pezzo.

25.	.....	c5 × b4
26.	c3 × b4	h7—h6
27.	a2—a4	Af5—c2
28.	Td1—a1	Te6—e4

29.	b4–b5	Te4 × a4
30.	Ta1—c1	Ac2—e4
31.	b5—b6	Rg8—f8??

Un incredibile errore! Così si perde subito una partita che il maestro Réti aveva portato alla patta. Abbiamo voluto espressamente pubblicare la presente partita, non per i suoi particolari pregi intrinseci, ma per mostrare agli apprendisti quanto sia necessaria la continua vigilanza in questo giuoco. Il Nero si è illuso sul fatto che 31. Tc8 + Re7; 32. b7A × b7; 33. Tc7 + Re6; 34. T × b7 non si può fare per Ta1 matto, ma la stessa combinazione è evidentemente resa possibile dal seguente preziosissimo guadagno di tempo:

32.	f2—f3	Ae4—d5
33.	Tc1—c8 +	Rf8—e7
34.	b6—b7	Ad5 × b7
35.	Tc8—c7 +	

e la partita è continuata ancora, ma per poche mosse. Il Bianco ha vinto.

★

Partita n. 6

Apertura Ponziani.

(giocata ad Amburgo nel 1903)

Bianco: C. Carls		Nero: H. Süchting
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Cg1—f3	Cb8—c6
3.	c2—c3	f7—f5

Tre difese sono in uso a questo punto oltre quella del testo, e precisamente: 3. ...d5, la migliore, 3. ...Cf6 e 3. ...Ac5. La mossa del testo è proprio dovuta al Ponziani che giocò con molta fortuna questo controgambetto: la partita, nelle altre difese, prende comunemente il nome di partita inglese.

4.	d2—d4	f5 × e4

Più forte a questo punto è 4. ...d6.

5.	Cf3 × e5	Cg8—f6
6.	Dd1—b3?	

La continuazione migliore è qui Af1—b5.

6.	.....	Dd8—e7
7.	Ac1—f4	Cc6 × e5
8.	d4 × e5	Cf6—h5

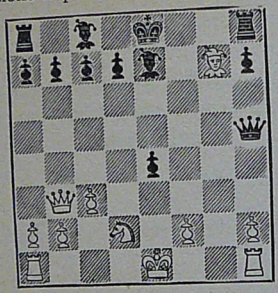
guadagnando un pedone.

9.	Af4—e3	De7 × e5
10.	Ae3—d4	De5—f5
11.	Cb1—d2	Af8—e7
12.	g2—d4?	

Un secondo errore: il Bianco valuta la propria posizione superiore al reale 12. Af1—e2 doveva giuocarsi.

12.	.....	Df5 × g4
13.	Af1—e2	Dg4—f5
14.	Ae2 × h5 +	Df5 × h5
15.	Ad4 × g7	

Posizione dopo la 15ª mossa del Bianco



15. ..... e4—e3!
16. Ag7×h8

Se 16. Ce4, Df3; se 16. f×e3, Ah4+; 17. Rf1, Dh5—f5—g4 e guadagna l'A.

16. ..... e3×d2+
17. Re1×d2 Dh5—g5+
18. Rd2—e2 Dg5—g4+
19. Re2—f1

non 19. f3 per 19. ...Dg2+ seguito eventualmente da 20. ...Ac5+.

19. ..... Dg4—h3
20. Rf1—e1 Dh3—g2
21. Th1—f1 Dg2—e4+
22. Re1—d2 Ae7—g5+
23. f2—f4 Ag5×f4+
24. Tf1×f4 De4×f4+
25. Rd2—d3 Df4—f3+
26. Rd3—d2 Df3—f2+

27.	Rd2—d3	d7—d5
28.	Db3 × d5	Ac8—f5 +
29.	Rd3—c4	Df2—e2 +
30.	Rc4—b4	De2 × b2 +
31.	Dd5—b3	a7—a5 +
32.	Rb4—c5	b7—b6 +
33.	Rc5—d4	o—o—o +
34.	Abbandona.	

★

Partita n. 7

Partita di Donna.
(*giocata nel Torneo magistrale di Karlsbad nell'aprile 1923*)

Bianco: Bogoljubow	Nero: Dr. Tarrasch
1. d2—d4	Cg8—f6
2. Cg1—f3	g7—g6

Questo tipo di difesa, ritornato di moda in questi ultimi tempi, ha la sua principale ragion d'essere nel fatto che evita le strade troppo battute del Gambetto di Donna rifiutato: esso, come tutti i fianchetti, ha il difetto di lasciare all'avversario la conquista immediata del centro coi suoi pedoni, mentre tuttavia prepara un bombardamento su questi, spingendo a tempo opportuno il pedone alfiere donna per rompere la loro disposizione orizzontale in appoggio alla grande diagonale nera aperta col fianchetto di Re. Il dott. Tarrasch non sembra tuttavia trovarsi molto a suo agio in questa partita.

3.	c2—c4	Af8—g7
4.	Cb1—c3	o—o
5.	e2—e4	

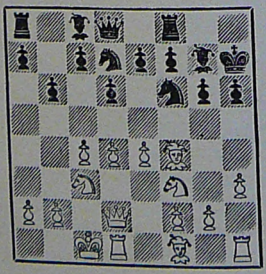
Come ognun vede, lo sviluppo del Bianco è quel che di meglio possa desiderare un giocatore d'attacco dello stampo del grande maestro Bogoljubow.

5.	.....	d7—d6
6.	Ac1—f4	

Preparando 7. Dd2, e 8. Ah6 per cambiare l'unico pezzo nero fastidioso. Ma ciò naturalmente verrà impedito.

6.	.....	h7—h6
7.	Dd1—d2	Rg8—h7
8.	h2—h3	Cb8—d7
9.	o—o—o	b7—b6

Posizione dopo la 9ª mossa del Nero



10. e4—e5

Molto ben giocato! Con questa mossa si toglie ai Neri anche il controllo sulle sue case nere più

avanzate, pur non cedendo loro la grande diagonale bianca che verrà subito annullata con Af1—d3—e4.

10.	.....	Cf6—g8
11.	Af1—d3	Ac8—b7
12.	Ad3—e4	Ab7 × e4
13.	Cc3 × e4	Dd8—c8
14.	Dd2—c2	Dc8—a6
15.	Rc1—b1	

Dopo 15. e6, f × e6; 16. Ce4—g5 +, h × g5; 17. C × g5 +, Rh8; [17. ...Rh6; 18. h4!!, T × f4; 19. h5 g × h5; 20. Dh7 +, R × g5; 21. D × g7 +, Rf5; 22. T × h5 +, Re4; 23. Dg6 +, Tf5; 24. Th4 matto] 18. D × g6, Cf6 ecc. non 19. C × e6 per D × c4 +.

15.	.....	Rh7—h8
16.	h3—h4	Ta8—d8
17.	h4—h5	d6 × e5

Naturalmente non 17. ...g5 per 18. A × g5 e 19. Ce4 × g5.

18.	d4 × e5	b6—b5
19.	c4 × b5	Da6 × b5
20.	h5 × g6	f7 × g6
21.	Cf3—h4	

Guadagnando una qualità: infatti se 21. ...Rh7; 22. C × g6!; se invece 21. ...Db6, 22. Cd6!

21.	.....	Cd7 × e5
22.	Af4 × e5	Ag7 × e5
23.	Ch4 × g6 +	Rh8—g7

24.	Cg6 × f8	Td8 × f8
25.	Th1—h3	Cg8—f6
26.	Th3—b3!	Db5—a6
27.	Ce4—c5	Da6—c6
28.	Td1—e1	Il Nero abbandona.

Infatti se l'Alfiere si muove 29. Ce6+; se 28. ...Cg4; 29. f3 e se 28. ...Dd6; 29. f4! ecc.

★

Partita n. 8

Gambetto di Donna rifiutato.
(giocata nel Torneo internazionale di Karlsbad 1923)

Bianco: Aljechin		Nero: Rubistein
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	Cg1—f3	Cg8—f6
4.	Cb1—c3	Af8—e7
5.	Ac1—g5	Cb8—d7
6.	e2—e3	o—o
7.	Ta1—c1	c7—c6

Questa variante del Gambetto di Donna rifiutato è chiamata «Difesa Ortodossa»: essa non soddisfa, in verità, tutti i desideri del difendente che si trova per lungo tempo in posizione ristretta e senza possibilità di contrattacco: è perciò che oggi non è questa l'unica via che i grandi maestri battono per parare lo sviluppo minaccioso del gioco bianco. È così ritornata in onore la variante cosiddetta di «Cam-

bridge-Springs» (1904), adottata varie volte anche nel match Aljechin-Capablanca (Campionato del mondo - Buenos Ayres 1927) e che ha luogo dopo: 1. d4, d5; 2. c4, e6; 3. Cc3, Cf6; 4. Ag5, Cb—d7; 5. e3, c6; 6. Cf3 con 6. ...Da5.

8.	Dd1—c2	a7—a6
9.	a2—a4	Tf8—e8
10.	Af1—d3	d5 × c4
11.	Ad3 × c4	Cf6—d5
12.	Ag5—f4	

12. Ag5 × e7 era tratto più sicuro; il maestro Aljechin, come è suo costume, giuoca questa partita con molta audacia.

12.	.....	Cd5 × f4
13.	e3 × f4	

L'idea concepita dal Bianco nel giocare Af4 ora si manifesta: il pedone f4, malgrado sia doppiato, impedisce la spinta e5 e minaccia f5.

13.	.....	c6—c5!

Questa è proprio la mossa richiesta dalla posizione: 14. d5 oppure 14. f5 non essendo in questo momento possibili per la scoperta posizione del Re Bianco, il Nero riesce così ad annullare il giuoco avversario.

14.	d4 × c5	Dd8—c7
15.	o—o	

15. g3, Dc6.

15.	.....	Dc7 × f4
16.	Cc3—e4!	Cd7 × f5

16. ...A × c5; 17. A × e6 ecc.; non 17. ...A × f2 +; 18. T × f2, f × e6; 19. Cf2—g5 e vince.

17.	Ce4 × c5	Ae7 × c5
18.	Ac4—d3	b7—b6
19.	Ad3 × h7 +	

19. b4, A × b4; 20. Dc6, Ad7!; 21. D × d7, Ta—d8 ecc.; oppure 19. ...D × b4; 20. A × h7 + Rf8! ecc.

19.	.....	Rg8—h8
20.	Ah7—e4	

20. b4, A × b4; 21. Dc6, Ad7; 22. D × d7, R × h7; 23. h4, Te7; 24. Dc6, Td8; 25. Tc4, Dd6; 26. De4 +, f5 ecc.; oppure 20. ...D × b4; 21. Cg5, Tf8; 22. De2!

20.	.....	Ta8—a7?
21.	b2—b4	Ac5—f8

Naturalmente forzata per impedire D × c8.

22.	Dc2—c6	Ta7—d7
23.	g2—g3	Df4—b8
24.	Cf3—g5	Te8—d8

Era minacciato 25. C × f7 +.

25. Ae4—g6!

La brillante mossa decisiva: l'Alfiere sacrificandosi apre la strada alla Donna che con Dc6—g2 oppure De4 minaccia il matto in due. Non sembra si

possa salvare la qualità che va perduta per annullare la detta minaccia.

25.	.....	Db8—e5
26.	Cg5 × f7 +	Td7 × f7
27.	Ag6 × f7	De5—f5
28.	Tf1—d1	Td8 × d1
29.	Tc1 × d1	Df5 × f7
30.	Dc6 × c8	Rh8—h7
31.	Dc8 × a6	Df7—f3
32.	Da6—d3 +	Il Nero abbandona.

★

Partita n. 9

Difesa siciliana.

(*giocata nel Torneo internazionale di Karlsbad 1923*)

Bianco: Dr. Treyball — Nero: Sämisch

1.	e2—e4	c7—c5
2.	Cg1—f3	e7—e6

Altro seguito è qui 2. ...Cc6; 3. d4, e × d4; 4. C × d4, g6 oppure 4. ...Cf6.

3. Dd1—e2

Questo tratto è stato giocato già da Tschigorin nel suo match contro il Dr. Tarrasch e cerca ritardare la spinta del pedone di Donna nero in d5. Il seguito più usato è 3. d4, c × d4; 4. C × d4, Cc6 ecc. Altra continuazione sarebbe anche 3. Cc3, Cc6; 4. d4, c × d4; 5. C × d4, Cf6; 6. Ae2 oppure 6. Ag5 ecc.

3.	.....	Cb8—c6
4.	g2—g3	d7—d6
5.	Af1—g2	Cg8—f6
6.	o—o	Af8—e7
7.	c2—c3	o—o
8.	d2—d4	c5 × d4
9.	Cf3 × d4	

Ecco una mossa molto più forte di c × d4: essa sarà seguita da Tf1—d1 concentrando l'attacco sul pedone arretrato d6 e minacciando ad ogni momento di aprire la grande diagonale bianca. Anche subito si minaccia 10. C × C, p × C; 11. c5, d × e5; 12. A × c6, Tb8; 13. D × e5.

9.	.....	Ac8—d7
10.	Tf1—d1	Dd8—b8

Questa mossa di Donna è insolita, ma qui è strettamente necessaria per parare la minaccia, che è ancora quella segnata alla nota precedente, e per non far guadagnar tempo all'avversario (Dc7, Cb5; oppure Db6, Ac3) già bene sviluppato.

11.	Cb1—a3	Tf8—d8

È ovvio che a 11. ...d5 seguiva 12. e × d, A × a3; 13. d × c6.

12.	Ca3—c2	Ad7—e8
13.	c3—c4	Cc6 × d4
14.	Cc2 × d4	a7—a6
15.	Ac1—e3	Db8—c7
16.	Ta1—c1	Ta8—c8
17.	b2—b4	

Se 17. Cb3 per spingere c5 seguiva 17. ...Aa4; 18. c5? A × C!; 19. c × d6, A × d1 oppure 19. a × b3, d × c5.

17.	.....	Ae8—a4
18.	Cd4—b3	Dc7—b8
19.	Ae3—b6	

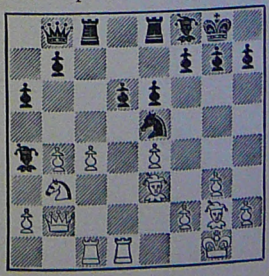
Non è probabilmente questa la mossa più forte: 19. f4 con minaccia 20. Ab6 seguito da 21. e5 dava più risorse ai Bianchi; se 19. f4, d5; 20. e5, d × c4; 21. e × f6, c × b3; 22. a × b3 ecc.

19.	.....	Td8—e8
20.	Ab6—d4	Cf6—d7
21.	De2—b2	Ae7—f8
22.	Ad4—e3?	

Da qualche mossa i Bianchi hanno rallentato la pressione: quest'ultimo tratto poi permette al difendente, che del resto ha giocato con una precisione esemplare, di pareggiare i giuochi.

22.	.....	Cd7—e5

Posizione dopo la 22ª mossa del Nero



23. c4—c5

Il punto debole c4 pareggia ora il punto nero d6, e il Dr. Treyball, con pronto intuito, si decide subito a sacrificare quello che è stato per tutta questa prima fase della partita il suo bersaglio, per evitare guai ben più gravi.

23.	.....	d6 × c5
24.	Ae3 × c5	b7—b6!

Molto ben giocato! Se 25. A × b6, T × T col guadagno almeno di una qualità.

25.	Ac5 × f8	Te8 × f8
26.	Tc1 × c8	Tf8 × c8
27.	Ag2—f1!	Ce5—c4
28.	Db2—d4	Cc4—e5
29.	Rg1—g2	Ce5—c6
30.	Dd4—c3	Cc6—a5

Altri ha elogiato questa mossa; noi francamente non la consideriamo buona; in realtà essa fa perdere un pedone e costringerà il Nero a giocare colla massima precisione un finale molto difficile: 30. ...a5 sembra molto migliore.

31.	Dc3—e3	Ca5 × b3

Se 31. ...Cc4, 32. Dd4.

32.	b2 × c3	Aa4—c6!

Molto meglio che 32. ...Ab5, cui seguiva 33. A × A, a × b5; 34. Dd3 guadagna il pedone entrando in un

finale vinto. Conservando invece gli Alfieri, il finale assume subito le peculiarità del giuoco patto.

33.	Af1 × a6	Tc8—d8
34.	Td1 × d8 +	Db8 × d8
35.	Aa6—c4	Rg8—f8
36.	b4—b5	Ac6—b7
37.	De3—f4	Dd8—d7
38.	f2—f3	h7—h6
39.	g3—g4	Rf8—e7
40.	h2—h4	Dd7—d6
41.	Df4—e3	

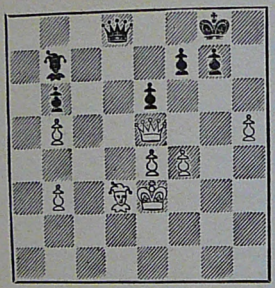
Non sarebbe indicato il cambio delle Donne, per la conformazione dei pedoni che impediscono l'accesso al Re bianco.

41.	.....	Re7—e8
42.	g4—g5	h6 × g5
43.	De3 × g5	Re8—f8
44.	h4—h5	Dd6—e7
45.	Dg5—e5	De7—d8!

Osservi il lettore tutte le difficoltà di questo finale, giocato veramente bene da entrambe le parti. Si minacciava h6.

46.	Rg2—g3	Rf8—g8
47.	Rg3—f2	Dd8—d2 +
48.	Ac4—e2	Dd2—d7
49.	Rf2—e3	Dd7—d8
50.	Ae2—d3	Rg8—f8
51.	f3—f4	Rf8—g8

Posizione dopo la 51ª mossa del Nero



52. Re3—d2

53. f5, Dg5 +; 53. Rd4, Df6?; [53. ...Dg1 + è la risposta corretta] 54. D × D, g7 × f6; 55. e5!, Rg7! [f × e5 + 56. R × e5 ecc.] 56. f5 × e6, f6 × e6; 57. h6 +!, Rh6; 58. e × f6 ecc. con giuoco da vincere.

52.	.....	Rg8—f8
53.	Rd2—c2	Rf8—g8
54.	f4—f5	e6 × f5
55.	e4 × f5	f7—f6
56.	De5—e6 +	Rg8—h8

56. ...Rf8? 57. Ac4 e vince.

57.	Ad3—c4	Ab7—f3!

Una miracolosa mossa di difesa, che salva la partita! Era minacciato 58. De3 seguito da 59. h6.

58. h5—h6!

L'ultimo vigoroso tentativo di vittoria! 58....Dd1+; 59. Rc3, Dc1 (oppure a1); 60. Rd3!, Dd1+; 61. Re3 ecc.

58.	.....	g7×h6
59.	De6—e3	Af3—d1+
60.	Rc2—c1	Rh8—h7
61.	De3—g1	Ad1—h5

È semplicemente sorprendente come ad ogni mossa bianca, contenente una minaccia sempre doppia, vi sia una perfettissima difesa che impedisce tutto! È questo veramente uno dei finali più rimarchevoli che sian mai stati giocati! Se il lettore considera poi che in questo torneo di Karlsbad, nè il signor Sämisch nè il Dr. Treyball hanno avuto una primaria classifica, può di leggeri comprendere a quali altissime vette sia stato portato il nostro nobile giuoco, al giorno d'oggi!

62.	Dg1—g2	Dd8—d1+
63.	Rc1—b2	Dd1—d4+
64.	Rb2—a2	Dd4—d8
65.	Ra2—b2	Dd8—d4+

Patta.

Partita n. 10

Apertura del pedone di Donna.

(giocata nel Torneo internazionale di Karlsbad 1923)

Bianco: Bogoljubow	Nero: Niemzowitsch
1. d2—d4	Cg8—f6
2. Cg1—f3	b7—b6

Molto più raro del fianchetto di Re, la spinta del pedone-Cavallo-Donna è gioco spesso intrapreso dagli ipermoderni, i quali non rinunciano per questo alla spinta d7—d5, ma essa avverrà quando il gioco del Bianco si è già in qualche modo pronunciato: essa, insomma, non vuol essere una mossa preventiva di sviluppo, ma di attacco al centro bianco costituito.

3. c2—c4	e7—e6
4. Cb1—c3	Ac8—b7
5. g2—g3	Af8—e7
6. Af1—g2	o—o
7. o—o	d7—d5
8. Cf3—e5	Cb8—d7

Posizione dopo l'8ª mossa del Nero

9.	c4 × d5	Cd7 × e5
10.	d5—d6	Ab7 × g2?

Un errore che costa due pezzi per Torre e pedone: si doveva giocare Ce5—c6.

11.	d6 × e7	Dd8 × e7
12.	d4 × e5	Ag2 × f1
13.	e5 × f6	De7 × f6
14.	Dd1 × f1	c7—c6

Incomincia qui un finale, fra i meno comuni a verificarsi in partita, epperciò da noi prescelto per lo stile tutto proprio e la speciale tecnica molto difficile. Il lettore farà bene a... non aver furia, se vorrà gustare tutte le finissime trovate dei due grandi avversari!

15. Ac1—e3

L'unico posto dove sperare di rimanere a lungo senza essere molestato dai pedoni avversari: un altro scopo di questa mossa preferita al fianchetto è quello di mantenere sempre guardata la casa d2, dove non dovran mai entrare le Torri avversarie.

15.	.....	Tf8—d8
16.	a2—a4!	

Molto ben giocato: la spinta a5 metterebbe in imbarazzo la catena dei pedoni neri: non è neanche da pensare b6—b5, perchè la casa c5 diverrebbe un formidabile centro di operazioni per i pezzi bianchi.

16.	.....	Df6—f5
17.	Df1—b1	Df5 × b1 +

18.	Ta1×b1	Rg8—f8
19.	Rg1—f1	f7—f6
20.	Rf1—e1	Rf8—e8
21.	b2—b4	Re8—d7
22.	Re1—d2	Rd7—c7 +
23.	Rd2—c2	Td8—b8
24.	g3—g4	h7—h6
25.	h2—h4	a7—a5
26.	b4—b5	c6—c5
27.	Ae3—f4 + !	

Questo scacco, anzichè una perdita di tempo dannosa, è molto opportuno forzando la spinta del pedone di Re avversario, spinta che permetterà al Cavallo di occupare, secondo i casi, i punti strategici circostanti.

27.	.....	e6—e5
28.	Af4—e3	Tb8—d8
29.	Tb1—h1	

L'eventualità di prender possesso della terza linea fa giuocare al Bianco questa mossa: in finali di questo tipo, del resto, le perdite di tempo non contano molto.

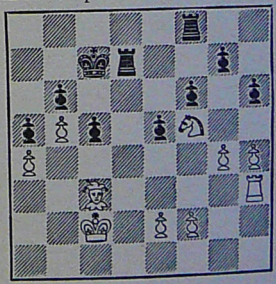
29.	.....	Td8—d7
30.	Cc3—e4	Ta8—h8
31.	Ce4—d2	Rc7—b7
32.	Cd2—c4	Th8—e8
33.	Rc2—b3	Td7—d8
34.	Ae3—d2!	

Ecco una mossa fatta nel momento opportuno: l'Alfiere deve piazzarsi sulla grande diagonale (in

c3) ma il punto d4 non può essere lasciato neppure un istante senza sorveglianza: in questo momento però, se Td4, Ac3! e la Torre non può spostarsi sulla 4ª per lo scacco di C.

34.	.....	Rb7—a7
35.	Ad2—c3	Te8—h8
36.	Rb3—c2	Th8—f8
37.	Cc4—e3	Ra7—b7
38.	Ce3—f5	Td8—d7
39.	Th1—h3	Rb7—c7

Posizione dopo la 39ª mossa del Nero



40. e2—e4!

Ancora una mossa tempestiva! In nessun momento era mai possibile combinare questo giuoco di e4 seguito da Cf5—e3—d5 perchè il Nero avrebbe raddoppiato subito le Torri cominciando con Td3, che inchioda il Cavallo nella casa e3. Ma ora evidentemente lo scacco in d5 frustrerebbe questo tentativo.

40.	.....	Tf8—h8
41.	Cf5—e3	Rc7—d6

42.	Ce3—d5	Td7—b7
43.	Th3—d3	Rd6—e6
44.	f2—f4	Th8—f8!

Una forte risposta: la presa, da parte del Bianco, darebbe ora al Nero la linea, mentre la spinta potrebbe impattare la partita per impossibilità di passaggi.

45.	Rc2—b3	e5 × f4
46.	Cd5 × f4 +	Re6—f7
47.	Td3—d6	Tf8—e8
48.	e4—e5	f6 × e5
49.	Cf4—g6	e5—e4
50.	Rb3—c2	Te8—e6
51.	Cg6—e5 +	

Ancora la migliore: se 51. T × T, R × T; 52. Ce5, Rd5 seguito da Te7 e Rc4; se dopo il cambio delle Torri, 52. Cf4 +, Rd6; 53. Rd2, g5 ecc.

51.	.....	Rf7—e7
52.	Td6—d1	

Se 52. Tc6, T × T; 53. C × T + [oppure b × T, Tc7] Rd6 con giuochi pari.

52.	.....	Re7—e8
53.	h4—h5	

Al maestro Bogoljubow è evidentemente sfuggita la risposta del Nero, e quest'errore dovrebbe impedirgli di vincere la partita. 53. Te1 era naturalmente la mossa giusta.

53.	.....	Tb7—e7
54.	Td1—d5	Te6—f6!

Un'audace e molto forte continuazione.

55.	Ce5—c6	Tf6—f2 +
56.	Rc2—b3	

56. Td2?, e3!; 57. C × e7, R × e7! e vince.

56.	.....	Te7—e6
57.	Td5—d8 +	Re8—f7
58.	Cc6—e5 +	Rf7—e7
59.	Td8—d7 +	Re7—e8
60.	Td7 × g7	e4—e3
61.	Tg7—g6	Re8—e7

Ancora l'unica: se 61. ...T × T, 62. h × T e il pedone non si ferma più; se 61. ...Te7? 62. Tg8 +, Tf8; 63. T × T, R × T; 64. Cg6 + ecc.

62.	Tg6—g7+	Re7—d8
63.	Tg7—d7 +	Rd8—c8
64.	Td7—d3	e3—e2
65.	Td3—e3	Rc8—c7
66.	Rb3—c4	Tf2—g2
67.	Rc4—d5	

67. Rd3 era molto più energico. Se 67. ...Td6 +, 68. Re4.

67.	.....	Te6—e8
68.	Rd5—c4	Te8—d8
69.	g4—g5	

Non potendo passare col proprio Re, il Bianco

tenta questa continuazione, che in ogni caso non gli compromette la patta.

69.	.....	Tg2 × g5
70.	Te3 × e2	Td8—e8
71.	Rc4—d5	Tg5 × h5
72.	Te2—f2	Te8—d8 +
73.	Rd5—c4	Td8—e8 ?

73. ...Th4 +; 74. Rb3, Th3 era giuoco più sicuro. Così: 73. ...Th4 +; 74. Rb3, Th3; 75. Tf7 +, Rd6; 76. Tb7, T × e3 +; 77. R × c3, R × e5; 78. T × b6, Td4! ecc.

74.	Tf2—f7 +	Rc7—d6
75.	Tf7—d7 +	Rd6—e6
76.	Td7—b7	Th5 × e5
77.	Ac3 × e5	Re6 × e5
78.	Tb7 × b6	Te8—h8
79.	Tb6—c6	h6—h5
80.	Tc6 × c5 +	Re5—d6
81.	b5—b6	h5—h4
82.	Rc4—b5	h4—h3
83.	Tc5—c1	Th8—b8
84.	Tc1—d1 +	Rd6—e6
85.	Td1—h1	Tb8—h8
86.	b6—b7	h3—h2
87.	Rb5—a6	Abbandona.

Partita n. 11

Apertura Zukertort.

(giocata nel Torneo internazionale di Mosca del 1925)

Bianco: Capablanca	Nero: Marshall
1. Cg1—f3	Cg8—f6
2. c2—c4	e7—e6
3. b2—b3	

Anzichè giocare 3. d4, come è sua abitudine, Capablanca apre qui il fianchetto di Donna. La partita, dopo che verrà aperto anche il fianchetto di Re, prenderà le pieghe di un gioco chiuso, e sarà nel momento in cui Marshall, per evitare l'avversario su questo terreno, aprirà il giuoco, che la partita precipiterà e si risolverà in una clamorosa disfatta per lui.

3.	d7—d5
4. g2—g3	c7—c5

Molto ben giocato: così allo sviluppo dell'Alfiere di fianchetto di Donna, si potrà rispondere d4, arginandone l'azione offensiva.

5. Af1—g2	Cb8—c6
6. o—o	Af8—e7
7. d2—d3	o—o
8. Ac1—b2	d5—d4
9. e2—e4	d4 × e3 *en pass.*

Questo non è conseguente con tutto quanto giocato sin qui; lo sviluppo dei Neri non è inferiore a

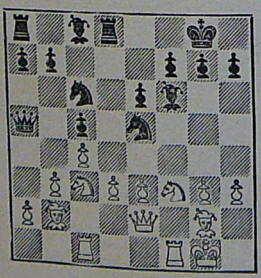
quello dei Bianchi e niente giustifica questo cambiamento di condotta.

10.	f2 × e3	Cf6—g4
11.	Dd1—e2	Ae7—f6
12.	Cb1—c3	Dd8—a5

Questa mossa del Nero è stata criticata: in effetto, con essa, la Donna va troppo fuori giuoco, mentre la difesa bianca si svolge colla maggior naturalezza; tuttavia non crediamo che sia opera saggia fermarsi a mezzo, quando si è intrapreso un gioco eccezionale, come questo del signor Marshall; essa ha poi lo scopo di lasciare il posto alla Torre, che col Cavallo attaccherà in doppio il pedone d3.

13.	Ta1—c1	Tf8—d8
14.	h2—h3	Cg4—e5

Posizione dopo la 14ª mossa del Nero



15. Cc3—e4!

La mossa che vince! 15. C × e5, A × e5! e la difesa è impossibile ancora.

15. ..... Da5 × a2

Non è buona questa mossa, che crea un controgioco coll'inchiodatura dell'Alfiere bianco, controgioco tutto fittizio, perchè, quando si voglia, con Ta1, l'Alfiere ritorna libero. Migliore era 15. ...C × d3.

16. Ce4 × f6 + g7 × f6
17. Cf3 × e5 Cc6 × e5
18. Ag2—e4

Decisiva! Se 18. ...f5; 19. Ta1, D × b3; 20. A × e5 e vince.

18. ..... Ac8—d7
19. Tc1—a1 Da2 × b3
20. Tf1—b1 Db3—b4
21. Ab2 × e5 f6 × e5
22. Tb1 × b4

e il Bianco vince.

★

Partita n. 12

Apertura spagnola.

(giocata nel Torneo internazionale di Trieste del 1923)

Bianco: Rosselli Del Turco — Nero: Yates

1. e2—e4 e7—e5
2. Cg1—f3 Cb8—c6
3. Af1—b5 a7—a6

Altre continuazioni a questo punto sono 3. ...Cf6 e 3. ...d6.

4.	Ab5—a4	Cg8—f6
5.	o—o	Cf6 × e4
6.	d2—d4	b7—b5
7.	Aa4—b3	d7—d5
8.	d4 × e5	Ac8—e6
9.	c2—c3	Af8—e7
10.	Ac1—e3	o—o
11.	Cb1—d2	

La mossa più usata a questo punto è 11. Dd3 col seguito: 11. ...Ca5; 12. Cb—d2, C × b3; 13. a × b3, C × d2; 14. D × d2, c5; 15. b4, d4!; 16. c × d4, c × b4 ecc., oppure: 11. ...Cc5; 12. A × c5, A × c5; 13. Cb—d2, Te8; 14. Te1, Af8; 15. Cd4, Ca5; 16. Ac2, g6; 17. b4, Cc4 eccetera.

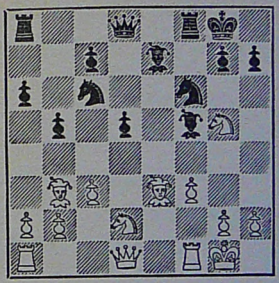
La continuazione adottata dal Marchese Rosselli fa buona prova, epperò questa partita presenta speciale interesse teorico.

11.	.....	f7—f5
12.	e5 × f6 *en pass.*	Ce4 × f6
13.	Cf3—g5	Ae6—g4

Questa difesa non è la migliore: era necessario giocare 13. ...Af7, ma il giuoco del Bianco è in tutti i casi molto promettente.

14.	f2—f3	Ag4—f5

Posizione dopo la 14ª mossa del Nero



15. Cd2—e4!

Molto ben giocato! Il pedone d5 non si può più difendere, e con esso cadrà tutta la posizione dei Neri.

15.	.....	Rg8—h8
16.	Ce4 × f6	Ae7 × f6
17.	Dd1 × d5	Dd8—e8
18.	Tf1—e1	Cc6—e5

È la disperazione! Un pezzo e una scoperta minacciati, uno scacco con scoperta ed altre gravissime minacce inducono il signor Yates a giocare così. È, in ogni modo, veramente importante constatare come una partita tanto sviscerata dai teorici qual è la Spagnola, non offra più risorse in questa variante, dopo solo 18 mosse. Il Marchese Rosselli va sinceramente complimentato per tutto ciò.

19.	Ae3—f4	Ta8—d8
20.	Te1 × e5	Af6 × e5

21.	Dd5 × e5	De8—h5
22.	De5—e7	h7—h6
23.	Cg5—f7 +	Il Nero abbandona.

★

Partita n. 13

Gambetto di Donna rifiutato.

(*giocata nel match per il Campionato del Mondo Buenos Ayres, 27 Ottobre 1927*)

Bianco: Capablanca		Nero: Aljechin
1.	d2—d4	Cg8—f6
2.	c2—c4	e7—e6
3.	Cg1—f3	d7—d5
4.	Ac1—g5	Cb8—d7
5.	e2—e3	Af8—e7
6.	Cb1—c3	o—o
7.	Ta1—c1	

Questo è un vecchio tratto nella variante ortodossa del Gambetto di Donna: la moderna pratica ha qui suggerito 7. Dc2 col seguito 7. ...c5; 8. Td1 (oppure o—o—o) Da5; 9. Ad3, h6; 10. Ah4, d × c4; 11. A × c4, a6; 12. o—o, b5; 13. Ad3, Ab7 ecc.

7.	.....	a7—a6
8.	a2—a3	h7—h6

Nella XVII Partita dello stesso match, Aljechin qui rispondeva 8. ...b6 col seguito 9. c × d5, e × d5; 10. Ad3, Ab7; 11. o—o, c5 ecc.

9. Ag5—h4 d5 × c4

Più abituale è qui Te8.

10. Af1 × c4 b7—b5
10. Ac4—e2

11. Aa2 era migliore in rapporto all'ottava mossa.

11. ..... Ac8—b7
12. o—o c7—c5
13. d4 × c5 Cd7 × c5
14. Cf3—d4 Ta8—c8
15. b2—b4

Il seguito dimostrerà che questa mossa è debole. Il punto c4 diventerà il centro della battaglia e la conquista definitiva di esso da parte del Nero deciderà della partita.

15. ..... Cc5—d7!
16. Ah4—g3 Cd7—b6
17. Dd1—b3

17. Cb3, Cc4; 18. A × c4, b × c4; 19. Ca5, Ad5; 20. De2 ecc.

17. ..... Cf6—d5
18. Ae2—f3 Tc8—c4
19. Cc3—e4

Malgrado l'apparente controsenso, era meglio 19. Ae2; la mossa del testo minaccia 20. Cd2.

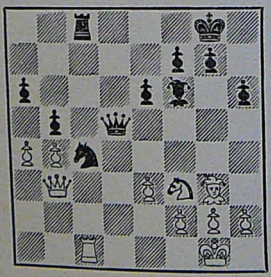
19. ..... Dd8—c8
20. Tc1 × c4 Cb6 × c4

21.	Tf1—c1	Dc8—a8
22.	Ce4—c3	

Si minacciava 22. ...C×b4; tuttavia la mossa del testo non basta a contenere l'attacco; era probabilmente più soddisfacente 22. Dd3 seguita da 23. Cd2.

22.	.....	Tf8—c8
23.	Cc3×d5	Ab7×d5
24.	Af3×d5	Da8×d5
25.	a3—a4	Ae7—f6!
26.	Cd4—f3	

Posizione dopo la 26ª mossa del Bianco



26.	.....	Af6—b2

Una fortissima mossa che mette in allarme tutte le difese del Bianco. 27. Td1 se fosse possibile demolirebbe tutto l'attacco, ma ad essa si risponderebbe con 27. ...C×e3!

27.	Tc1—e1	Tc8—d8
28.	a4×b5	a6×b5
29.	h2—h3	e6—e5!

Ancora una mossa vigorosa.

30.	Te1—b1	e5—e4
31.	Cf3—d4	

Questo è un errore che costa almeno una qualità. Ma la partita non era probabilmente salvabile.

31.	.....	Ab2 × d4
32.	Tb1—d1	Cc4 × e3!

Il Bianco abbandona.

Infatti se 33. D × D, T × D; 34. f × e3, A × e3 + ecc.

★

Partita n. 14

Difesa indiana.

(*giocata il 23 luglio 1928 al Torneo per squadre all'Aja*)

Bianco: Monticelli		Nero: Gilg
1.	d2—d4	Cg8—f6
2.	Cg1—f3	e7—e6
3.	c2—c4	b7—b6
4.	g2—g3	Ac8—b7
5.	Af1—g2	Af8—b4 +
6.	Ac1—d2	Ab4 × d2 +
7.	Dd1 × d2	d7—d6
8.	Cb1—c3	Cb8—d7
9.	Dd2—c2	o—o
10.	o—o	Dd8—e7
11.	Ta1—d1	Tf8—e8
12.	e2—e4	e6—e5

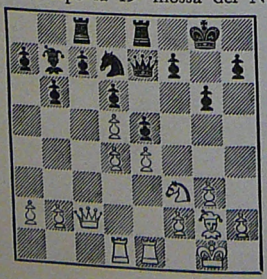
La «difesa indiana» che è stata recentemente studiata dal nostro Salvioli in una speciale pubblicazione, edita dall'*Italia Scacchistica* di Firenze, è oggi fra i giochi più in voga nelle grandi competizioni internazionali: la presente partita che ha seguito sin qui, se non esattamente tutti i tratti teorici, la fondamentale idea della difesa indiana di sviluppo dei pezzi, segna una simpatica vittoria per il giovane e valente maestro veneziano Mario Monticelli, vincitore del Torneo di Budapest 1926, ex-aequo col maestro Grunfeld.

13. Tf1—e1 g7—g6
14. Cc3—d5!

Un'eccellente mossa che rafforza il centro bianco, mentre, a causa della risposta quasi forzata del difendente, creerà un punto ed un pedone debole nel giuoco avversario.

14. ..... Cf6 × d5
15. c4 × d5 Ta8—c8

Posizione dopo la 15ª mossa del Nero



16. Dc2—a4!

La migliore continuazione per sfruttare il giuoco costretto dai Neri: Se 16. ...f5; 17. e × f5, A × d5; 18. d × e5, A × f3; 19. A × f3!, C × e5; 20. A × d5 +, Rh8; 21. f4 ecc.; se 17. ... invece di A × d5, g × f5; 18. d × e5, d × e5; 19. D × a7 ecc.

16.	.....	e5 × d4
17.	Cf3 × d4	Cd7—c5

Impedendo D × a7 ed assicurando una buona posizione al Cavallo.

18. Da4—b4

Si minacciava f5 col cambio della Donna nera per le due Torri bianche, seguito da Aa6.

18.	.....	De7—f6
19.	Db4—c3	a7—a5

Per rafforzare la posizione al Cavallo e impedire b4; se a3 per giocar b4, a4!

20. Te1—e3

E non b3 per continuar con a3, e b4 a causa di c6! che, essendo il Cavallo inchiodato e la Donna indifesa, liberava subito il Nero.

20.	.....	Df6—g7
21.	b2—b3	Te8—e7
22.	a2—a3	Tc8—e8
23.	Td1—e1	a5—a4
24.	b3—b4	Cc5—b3!

Un'ingegnosa trovata che dimostra il gran talento del maestro cecoslovacco; il sacrificio del pedone è ben calcolato ed esso permetterà al Nero di portarsi in un finale non disprezzabile, date le sue attuali difficili condizioni.

25.	Cd4 × b3	Dg7 × c3
26.	Te3 × c3	a4 × b3
27.	Te1—e3	

Se 27. Tb1?, A × d5; 28. e × d5, Te1 +; 29. T × T, T × T +; 30. Af1, b2, e vince. Con la mossa del testo tuttavia non si guadagna il pedone; con 27. Td1, f5; 28. f3! il giuoco del Bianco con un pedone in più, ma arretrato, era di lunghissimo sfruttamento.

27.	.....	f7—f5
28.	e4 × f5	Te7 × e3
29.	f2 × e3	b3—b2
30.	Tc3—b3	Te8 × e3
31.	Tb3 × b2	g6 × f5
32.	Tb2—c2	Te3—d3
33.	Tc2 × c7	Ab7 × d5
34.	Ag2 × d5	Td3 × d5
35.	Tc7—b7	Td5—d3

Probabilmente 35. ...b5 permetteva più resistenza.

36.	Tb7 × b6	Td3 × a3
37.	Tb6 × d6	Ta3—b3
38.	Td6—b6	Tb3—b2
39.	Tb6—b7	Rg8—h8
40.	h2—h4	Rh8—g8
41.	h4—h5	h7—h6

42.	b4—b5	Rg8—h8
43.	b5—b6	Rh8—g8
44.	Rg1—f1	Rg8—h8
45.	Rf1—e1	Tc2—g2
46.	Tb7—c7	Abbandona.

★

Partita n. 15

Gambetto di Donna accettato.

(*giocata nel Torneo internazionale di Pietroburgo del 1914*)

Bianco: Marshall		Nero: Janowsky
1.	d2—d4	d7—d5
2.	Cg1—f3	Cg8—f6
3.	c2—c4	d5 × c4
4.	e2—e3	Ac8—g4

Oppure 4. ... Ae6; 5. Ca3, Ad5; 6. C × c4, e6; 7. Ad3, Ae7; 8. o—o, o—o; 9. De2, Ae4; 10. A × e4, C × e4, ecc. (Vidmar-Schlechter - San Sebastiano 1911): migliore però sembra 4. ... c5; 5. A × c4, e6; 6. Cc3, a6; 7. o—o, b5; 8. Ad3, Ab7; 9. De2, Cb—d7; 10. Td1, Db6; 11. Ac2, Tc8; 12. a3, Ae7; 13. e4, c × d4; 14. C × d4, Ce5; 15. Ag5, o—o (Lasker - Duras: Pietroburgo 1909).

5.	Af1 × c4	e7—e6
6.	Dd1—b3	Cb8—d7

Sacrificando un pedone: 6. ...De8 era migliore.

7.	Cf3—e5	Cd7 × e5
8.	d4 × e5	Cf6—d7
9.	o—o	Af8—c5
10.	Db3 × b7	o—o
11.	Db7—e4	Ag4—f5
12.	De4—f4	Ta8—b8
13.	Cb1—c3	

Oppure 13. Td1, f6; 14. e4!, f × e5?; 15. Dd2.

13.	.....	Dd8—e7
14.	a2—a3	

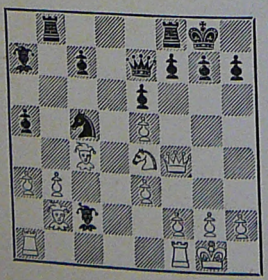
14. b3 seguito da 15. Ab2 era molto più forte.

14.	.....	a7—a5
15.	b2—b3	Af5—c2
16.	Cc3—e4	Ac5—a7

Pare che 16. ...A × b3 si potesse giocare: infatti 16. ...A × b3; 17. Ad3! [17. Ab2?, A × c4; 18. Cf6 +, Rh8!; 19. Dh4, Ad3!] Tf—d8; 18. Cg5, Cf8 ecc.

17.	Ac1—b2	Cd7—c5

Posizione dopo la 17ª mossa del Nero



18. Ce4—f6 + ! Rg8—h8

Naturalmente non si poteva accettare il sacrificio: si tratta ora di osservare attentamente come Marshall sfrutta in modo tutto originale il conseguito vantaggio sia di posizione che materiale.

19. Tf1—c1 Ac2—g6

È molto discutibile, ma forse ancora si poteva giocare 19. ...A × b3. In ogni caso queste minacce non eseguite procurano sempre più danno che vantaggi.

20. Ab2—d4!

Un tratto veramente notevole: il sacrificio del Cf6 non è che apparente per la minaccia b3—b4, il che spiega altresì perchè sia stata portata in c1 la Torre di Re anzichè quella di Donna.

20. ..... g7 × f6
21. e5 × f6 De7—d6
22. b3—b4 Tf8—g8
23. b4 × c5 Dd6—c6

Naturalmente il p. non si poteva prendere per la successiva scoperta: d'altra parte la Donna sulla grande diagonale incrocia con la Tg8 per un contrattacco sull'arrocco bianco.

24. f2—f3 a5—a4
25. Ta1—a2 Tb8—d8

Data la posizione irrimediabilmente compromes-

sa dei Neri, non è ben certo se a questo punto non fosse giocabile: 25. ...A × c5!?; se 26. Tb2, Aa7!; se 26. Ad3, A × d3!; 27. A × c5, D × c5!!; 28. T × c5, Tb8—b1, f1 matto; se 26. Ae2 (f1) Dd5 ecc.

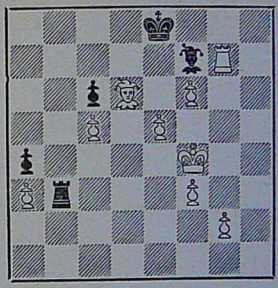
26.	Ta2—b2	Ag6—h5
27.	Ac4—e2	Dc6—d5
28.	Rg1—f2	Ah5—g6
29.	Df4—e5	Dd5—d7
30.	Tb2—b7	

30. c6, D × d4.

30.	.....	Aa7—b8
31.	Ae2—b5	Dd7—c8
32.	Ab5—c6	Ag6—d3
33.	Tc1—c3	Ad3—a6
34.	Tb7—b4	Tg8—g6
35.	Ac6—e4	c7—c6
36.	De5—h5	e6—e5
37.	Tb4 × b8	Dc8 × b8
38.	Ae4 × g6	f7 × g6
39.	Dh5 × e5	Db8 × e5
40.	Ad4 × e5	Td8—d2 +
41.	Rf2—g3	Rh8—g8

Malgrado gli A.A. di colore contrario, tre pedoni costituiscono una preponderanza troppo schiacciante perchè il rimanente finale presenti qualche interesse. Alla 64ª mossa, il Nero abbandonava.

Posizione dopo la 64ª mossa del Bianco



★

Partita n. 16

Difesa russa.

(*Torneo internazionale di San Sebastiano, nel 1911*)

Bianco: Maròczy		Nero: Marshall
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Cg1—f3	Cg8—f6
3.	Cf3 × e5	d7—d6
4.	Ce5—f3	Cf6 × e4
5.	c2—c4	

Pochissimo usata è la variante del testo: più frequentemente si giuoca qui 5. d4 col seguito 5. ...d5; 6. Ad3, Ae7; 7. o—o, Cc6; 8. Te1, Ag4; 9. c3, f5! oppure 5. d3, oppure ancora 5. Cc3: la mossa del testo è dovuta al maestro viennese A. Kauffmann, ed è ritenuta possibile.

5.	.....	Af8—e7
6.	Cb1—c3	Ce4 × c3
7.	d2 × c3	Cb8—c6
8.	Af1—d3	Cc6—e5
9.	Cf3 × e5	d6 × e5
10.	Dd1—c2!	

Per impedire f5, con cui il N. s'impadroniva completamente del centro.

10.	.....	Ae7—g5
11.	o—o	Ac8—e6
12.	Tf1—e1	

Se 12. f4, e × f4; 13. A × f4, A × f4; 14. T × f4, Dg5 seguito dall'arrocco.

12.	.....	Ag5 × c1
13.	Ta1 × c1	Dd8—g5

Posizione dopo la 13ª mossa del Nero

14. Te1—e3

Molto più energico era 14. Da4 +, c6 (si minacciava Db5); Da5!, f6; 16. Dc5 con ottima posizione di comando: se 16. ...Ah3, 17. Af1 con minaccia 18. f4 ecc.

14.	.....	o—o—o
15.	Tc1—e1	f7—f6
16.	b2—b4	Td8—d7
17.	c4—c5	Th8—d8
18.	c5—c6	Td7—d6

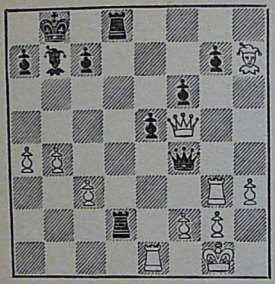
18. ...b7 × c6; 19. Da4!, Ad5 (non T × d3 per Da6 + guadagnando la qualità); 20. Tg3, Dd2; 21. Td1 seguito da D × a7 ecc.

19.	c6 × b7 +	Rc8—b8
20.	a2—a4	Ae6—d5

Non 20. ...Tb6 per 21. A5, T × b7?; 22. Aa6.

21.	Te3—g3	Dg5—f4
22.	Ad3 × h7	Ad5 × b7
23.	h2—h3	Td6—d2
24.	Dc2—f5	

Posizione dopo la 24ª mossa del Bianco



24. ..... Df4 × g3!

Un corretto sacrificio di Donna che porta la partita alla patta, date le migliori difese del Bianco: considerato che il Nero aveva un pedone in meno, la mossa sembra più opportuna di 24. ...Dc4 con la quale si sarebbe continuato l'attacco in modo più concreto: 24. ...T × f2 era un errore per 25. D × f4, T × f4 (e × f4, T × g7); 26. T×g7, Td2?; 27. Tg8+, Ac8; 28. Tf1 ecc. restando con un pedone in più.

25. f2 × g3 Td2 × g2 +
26. Rg1—f1 Td8—d2
27. Te1—e4!

Si minacciava Th2.

27. ..... Ab7 × e4

Se 27. ...Th2, 28. Df3!, e non 28. Rg1 per 28. Td—g2 +; 29. Rf1, Tb2; 30. Rg1, A × e4; 31. D + e4, Th2—e2 e vince.

28.	Df5 × e4	Td2—f2 +
29.	Rf1—e1	Tf2—a2
30.	Re1—f1	Ta2—f2 +
31.	Rf1—e1	Tf2—a2
32.	Re1—f1	Tg2—f2 +
33.	Rf1—g1	Tf2—e2
34.	De4—b1	Te2—g2 +
35.	Rg1—h1	Tg2—h2 +
36.	Rh1—g1	Ta2—g2 +
37.	Rg1—f1	Tg2—b2
38.	Db1—e4	Tb2—a2

Patta.

★

Partita n. 17

Apertura scozzese.

(*giocata nel Torneo internaz. di San Sebastiano nel 1911*)

Bianco: Niemzowitsch		Nero: Dr. Tarrasch
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Cg1—f3	Cb8—c6
3.	d2—d4	e5 × d4
4.	Cf3 × d4	Cg8—f6
5.	Cd4 × c6	b7 × c6
6.	Af1—d3	d7—d5
7.	e4 × d5	c6 × d5

Fin qui vedasi partita n. 4, Tartakower-Capablanca, dove il Bianco continuò con 8. Ab5 +.

8.	o—o	Af8—e7
9.	c2—c4	

Oppure 9. Cc3, o—o; 10. Ag5, c6; 11. Ce2, h6; 12. Ah4, c5 ecc. come in una partita di Golmayo-Lasker, 1893.

9.	.....	o—o
10.	c4 × d5	Cf6 × d5
11.	Ad3—e4	Ac8—e6
12.	Cb1—c3	Cd5 × c3
13.	b2 × c3	Dd8 × d1
14.	Tf1 × d1	Ta8—d8
15.	Ac1—e3	c7—c5
16.	Ae4—f3	

Questa mossa è forse stata giocata per impedire 16. ...A × a2, che però si poteva lasciar giocare per la risposta 17. Te1.

16.	.....	Td8 × d1 +
17.	Ta1 × d1	Tf8—b8

Alla presa del pedone seguiva Td7.

18.	h2—h3	Tb8—b2
19.	Af3—d5?	

Il Bianco abbandona il pedone attaccato: una sicura difesa non è facile dire che vi sia; tuttavia 19. a4 sembra migliore, per sostenerlo con l'Alfiere in c6: se dopo 19. a4, Tc2; 20. Ad5, A × A; 21. T × A, T × c3; 22. Td7 ecc. rivalendosi sul pedone a7.

19.	.....	Ae6 × d5
20.	Td1 × d5	Tb2 × a2
21.	c3—c4	Ta2—a1 +
22.	Rg1—h2	Ta1—a5
23.	f2—f4	f7—f6
24.	Rh2—g3	Rg8—f7
25.	Rg3—f3	a7—a6
26.	h3—h4	Ta5—a4
27.	Ae3 × c5	Ta4 × c4
28.	Ac5 × e7	Rf7 × e7
29.	Td5—h5!	

Un'ingegnosa trovata che salva la partita: essa provoca l'indebolimento della catena di pedoni dell'ala di Re, e permette così al Bianco di entrare nel campo avversario col proprio Re a bilanciare le sorti della partita.

29.	.....	h7—h6
30.	Th5—a5	Tc4—c6
31.	Rf3—g4	Tc6—b6

Per impedire l'avanzata del Re con la minaccia del cambio delle Torri in b5.

32.	f4—f5	Re7—f7
33.	Rg4—h5	g7—g6 +

33. ...Tb2; 34. T × a6, T × g2; 35. Ta7 +, Rg8 [35. ...Re8; 36. Te + !]; 36. Ta8 +, Rh7; 37. Th8 + ! e patta per lo stallo.

34. Rh5 × h6

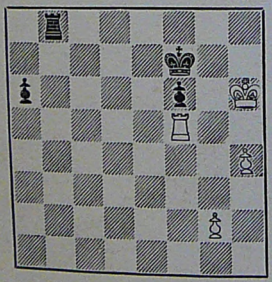
34. f × g6 +, Rg7; 35. Rg4 (si minacciava Tb5+), R × g6; 36. h5 + e la partita è verosimilmente patta.

34.	.....	g6 × f5
35.	Ta5 × f5	

Un'altra variante di patta, suggerita dal Dr. Tarrasch, a questo punto data da 35. Tc5!, f4; 36. Tc7 +, Re6; 37. Rg6 ecc.; se 35. Rh5? Tb8! vince subito.

35.	.....	Tb6—b8

Posizione dopo la 35ª mossa del Nero



36. Rh6—h5?

Una mossa disgraziata che fa perdere la partita: 36. Rh7 invece impattava; infatti se 36. ...Tb5; 37. T × b5, a × b5; 38. g4, a4; 39. g5 ecc.

36.	.....	Tb8—b5
37.	Rh5—g4	Tb5 × f5
38.	Rg4 × f5	a6—a5
39.	Rf5—e4	f6—f5!

Naturalmente senza questa mossa non si vincerebbe. Il Bianco a questo punto abbandonò; se 40. Re5, f4! ecc.

★

Partita n. 18

Difesa siciliana.

(*giocata a Pietroburgo il 17 febbraio 1914*)

Bianco: Romanowsky	Nero: Emanuele Lasker
1. e2—e4	c7—c5
2. Cg1—f3	e7—e6
3. Cb1—c3	Cb8—c6
4. d2—d4	c5 × d4
5. Cf3 x d4	Cg8—f6
6. Cd4 × c6	

Per quanto spesse volte giocata, è risaputo che questa variante non è migliore per il Bianco che per il Nero che, grazie al centro inespugnabile di pedoni, può resistere benissimo all'attacco avversario. Così 6. Ae2 oppure 6. Ag5 od anche 6. Ae3 sono ritenute migliori. Dopo 6. Ae2 che è la più usata, due continuazioni si presentano per i Neri: 6. ...Ab4 oppure 6. ...d5: se 6. ...Ab4; 7. o—o, A × c3; 8. b × c3, C × e4; 9. Af3, C × c3; 10. Cd3, C × a2; 11. T × a2, Cb4; 12. Dc4, C × a2; 13. Aa3! e il Bianco sta meglio; se invece 6. ...d5; 7. e×d5; 8. Ag5, Ae7; 9. o—o, o—o con giuoco pari.

6. ..... b7 × c6

Se 6. ...d × c6; 7. D × D +, R × D; 8. Ag5, Ae7, o—o—o + con vantaggio.

7. Af1—d3

7. e5, Cd5, ecc.

7. ..... d7—d5
8. o—o Af8—e7
9. Ac1—f4 o—o
10. Dd1—f3 Dd8—b6
11. Tf1—e1 Ac8—a6!

Una mossa veramente opportuna che cambia un Alfiere molto rinchiuso come quello Nero, con un Alfiere che aveva un valore potenziale inestimabile: Lasker ha preferito questa mossa al guadagno del pedone b2, con cui entrava in una variante che portava a giochi pieni di rischio.

12. Ad3 × a6 Db6 × a6
13. Af4—g5 Tf8—e8
14. e4—e5 Cf6—d7
15. Ag5 × e7 Te8 × e7
16. Ta1—d1 f7—f6!

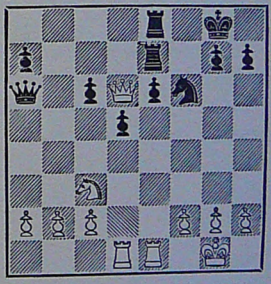
Con questa mossa molto energica che obbliga il Bianco al cambio dei pedoni, il Nero si assicura tutto il centro per sè, e ben presto si sentiranno le conseguenze di questa manovra.

17. e5 × f6 Cd7 × f6

Se 17. ...g × f6; 18. Dg4 +, Rf7; 19. Td3 con buon attacco.

18. Df3—g3 Ta8—e8
19. Dg3—d6

Posizione dopo la 19ª mossa del Bianco



19. ..... e6—e5

Il Bianco minacciava 20. C × d5, C × d5; 21. T × d5; ora invece: 20. C × d5, C × d5; 21. T × d5, Te6!

20. b2—b3

Il Bianco deve poter muovere al più presto il pedone f2 per arginare i pedoni avversari, e così si premunisce contro lo scacco doppio in b6 di Donna nera, mentre prepara un passaggio a c5 del Cavallo, attraverso a4.

20. ..... Te7—e6
21. Dd6—b4 Da6—b6

Se 21. ...c5; 22. Dh4 [non D × c5 per 22. ...Tc8; 23. Db4, Tb6! e guadagna un pezzo] d4; 23. Ca4, ecc.

22.	Db4 × b6	a7 × b6
23.	a2—a4	Rg8—f7
24.	b3—b4	

Questa manovra di controgioco viene demolita rapidamente.

24.	.....	Te8—a8
25.	Td1—a1	Te6—e7
26.	a4—a5	b6 × a5
27.	Ta1 × a5	Ta8 × a5
28.	b4 × a5	Te7—a7!

La mossa decisiva! Non può il Bianco cambiare il pedone *a* per il pedone *e*, per il seguito: 29. T × e5, T × a5; 30. f3, Tc5 ecc. col guadagno di un pedone.

29.	Te1—a1	Rf7—e6
30.	Rg1—f1	Re6—d6
31.	f2—f3	Cf6—d7

minacciando Cd7—c5—b7.

32. Cc3—b1

Per ribattere con Cb1—d2—b3.

32.	.....	Rd6—c5
33.	Cb1—d2	Rc5—b4
34.	Rf1—e2	

Se 34. Cb3, c6—c5—c4.

34.	.....	Ta7 × a5
35.	c2—c3 +	Rb4—b5
36.	c3—c4 +	Rb5—a6
37.	Ta1 × a5 +	Ra6 × a5
38.	c4 x d5	c6 × d5
39.	h2—h4	Ra5—b4

Il Bianco abbandona: moltissimi altri giocatori avrebbero continuato ancora per molte mosse questo finale con un solo pedone in meno, ed è il simpatico gesto di deferenza e di stima tributato dal fortissimo Romanowsky verso l'ex campione del mondo.

★

Partita n. 19

Apertura italiana.

(*giocata nel Torneo russo di Novgorod nel 1924*)

Bianco: Romanowsky		Nero: Rabinowitsch
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Cg1—f3	Cg8—f6
3.	Af1—c4	Cb8—c6

Fin qui, la partita è una difesa dei due Cavalli: le due mosse che seguiranno le daranno l'impianto di un giuoco piano: ma a questo punto i tratti più usati sono 4. d2—d4 oppure 4. Cf3—g5; 4. d4 dà luogo generalmente all'attacco Max-Lange che ha quest'impianto: 4. ...e × d4; 5. o—o, Ac5; 6. e5, d5;

7. e × f6, d × c4; 8. Te1 +, Ae6; 9. Cg5, Dd5; 10. Cc3, Df5; 9. Ce4 ecc.; la variante 4. Cg5 può dar luogo al cosiddetto «Fegatello» in questo modo: 4. ...d5; 5. e×d5, C×d5; 6. C×f7, R × f7; 7. Df3+, Re6; 8. Cc3, Ce7; 9. d4! ecc., con giuoco ritenuto migliore per il Bianco; oppure la stessa variante con la stessa risposta: 4. ...d5 può dar luogo a quest'altro giuoco, molto più in uso: 5. e × d5, Ca5; 6. Ab5 +, c6; 7. d × c6, b × c6; 8. Ae2, h6; 9. Cf3, e4, con buon attacco per il Nero, a compenso del sacrificio del pedone.

4.	d2—d3	Af8—c5
5.	Cb1—c3	d7—d6
6.	Ac1—e3	Ac8—g4
7.	Dd1—d2	

Fra gli scacchisti sono più i sostenitori del cambio degli Alfieri a questo punto, che i detrattori: l'impedonatura sulla linea *c*, è infatti considerata uno svantaggio per il Nero, che trova però un compenso nel dominio del punto d4.

7.	.....	Ac5—b6
8.	Cf3—g5	Ag4—h5
9.	Ae3 × b6	a7 × b6
10.	f2—f4	e5 × f4
11.	Dd2 × f4	Cc6—a5
12.	o—o	

Non si poteva impedire il cambio dell'Alfiere bianco col Cavallo nero, e allora è stato bene la-

sciarlo cambiare in c4, piuttosto che in b3, dove si era costretti a riprendere col pedone *c*.

12.	.....	Ca5 × c4
13.	d3 × c4	o—o
14.	Cc3—d5	Cf6 × d5
15.	c4 × d5	Dd8—e7

Il pedone e4 del Bianco, che si trova in posizione da non poter avanzare, diviene il bersaglio del giuoco dei Neri, che hanno anche nella casella e5 un punto forte per la manovra.

16.	a2—a3	Tf8—e8
17.	Ta1—e1	Ta8—a4

Posizione dopo la 17ª mossa del Nero

18. Df4—h4!

Un fortissimo diversivo che salva il minacciato pedone: se 18. ...Ag6; 19. T × f7! ecc.

18.	.....	h7—h6
19.	Dh4 × h5	h6 × g5
20.	Tf1—f2	

20. Te3, g6!; 21. Dh6, T × e4; 22. Th3, Th4 ecc.

20.	.....	g7—g6
21.	Dh5—f3	f7—f5
22.	b2—b4	

Il Bianco salva un'altra volta il pedone attaccato mercè l'ingegnosa combinazione di questo e del successivo tratto.

22.	.....	f5 × e4
23.	Tf2—e2	

Non 23. T × e4? per 23. ...D × e4; 24. Df7 +, Rh8; 25. Df6 +, Rh7; 26. Df7 + Rh6! e vince.

23.	.....	e4 × f3
24.	Te2 × e7	Te8—f8

Dopo il cambio delle Torri, il Bianco avrebbe ugualmente il giuoco migliore.

25.	g2 × f3	Tf8—f7
26.	Te7—e8 +	Tf7—f8
27.	Te1—e7	Tf8 × e8
28.	Te7 × e8 +	Rg8—f7
29.	Te8—c8	

Oppure 29. Te3, Ta8 (Rf6, Rg2, Rf5, Rg3); 30. Rg2, Te8; 31. T × T, R × T; 32. Rg3, Rf7; 33. Rg4, Rf6; 34. b5! e vince.

29.	.....	Ta4 × a3
30.	Tc8 × c7 +	Rf7—f6
31.	Tc7 × b7	Rf6—e5
32.	Tb7 × b6	Re5 × d5
33.	Tb6—b5 +	Rd5—c4

34.	Tb5 × g5	Ta3 × f3
35.	b4—b5?	.....

Una imprudente spinta di pedone che permette al Nero di impattare la partita; semplicemente 35. T × g6 vinceva; se infatti 35. ...d5; 36. Tb6, Rc3; 37. Td6, d4; 38. b5 ecc. La mossa del testo era basata su questa elegante continuazione: 35. b5, Tc3; 36. b6, T × c2; 37. Tb5! e vince.

35.	.....	Tf3—f6!

La provvidenziale risposta!

36.	b5—b6	d6—d5
37.	b6—b7	Tf6—b6
38.	Rg1—f2	Tb6 × b7
39.	Tg5 × g6	Tb7—c7
40.	Rf2—e2	Tc7—h7
41.	Tg6—g2	Th7—h3

Patta.

Infatti 42. Rd2 non porta miglioramenti; e ad altre mosse, si minaccia 42. ...Rc3!; 43. Tg3 +, T × g3; 44. h × g3, R × c2; 45. Re3, Rc3! ecc.

★

Partita n. 20

Difesa francese.

(*giocata nel Torneo internaz. di Trieste - settembre 1923*)

Bianco: Canal — Nero: Vecsey

1.	e2—e4	e7—e6
2.	d2—d4	d7—d5
3.	Cb1—c3	Af8—b4

La continuazione più usata è 3. ...Cg8—f6, cui si risponde in uno dei seguenti modi: 3. Ag5 oppure 4. e5 oppure 4. e × d5 oppure 4. Ad3; dopo 4. Ag5 il giuoco può svolgersi così: 4. ...Ae7; 5. e5, Cf—d7; 6. A × e7, D × e7; 7. Cb5, Cb6; 8. c3, a6; 9. Ca3, f6; 10. Cf3, Cb8—d7! ecc. oppure così: 4. ...Ab4 (variante Mat Cutcheon); 5. e5, h6; 6. e × f6, h × g5; 7. f × g7, Tg8; 8. h4, g × h4 [non 8. ...T × g7 per 9. h5!]; 9. Dh5, Df6; 10. Cf3, Cc6!; 11. o—o—o, Ad7, ecc.

Dopo 4. e5 il giuoco può seguire con 4. ...Cf—d7; 5. f4, c5; 6. d × c5, Cc6; 7. Cf3, A × c5 oppure 7. Ad3, C × c5, ecc.

Se 4. Ad3, allora 4. ...c5!; 5. e × d5, e × d5; 6. d × c5, A × c5; 7. Cf3, o—o; 8. o—o ecc.

Se infine 4. e × d5, 4. ...C × d5; 5. C × d5, D × d5!; 6. Cf3, b6!; 7. Ad3, Ab7; 8. Af4, Ad6; 9. A × d6, D × d6; 10. o—o, Cd7; 11. De2, o—o; 12. Ta—d1, Tf4! (Schlechter-Tartakower, Karlsbad 1911).

4. e4 × d5

Se invece 4. Ad3, c5!; e se 4. Dg4, Cf6!

4.	.....	e6 × d5
5.	Cg1—f3	Cg8—e7
6.	Af1—d3	o—o
7.	o—o	

Naturalmente non 7. A × h7 + per 7. ...R × h7; 8. Cg5 +, Rg8; 9. Dh5, Af5.

7. ..... c7—c6

Se 7. ...Ag4; 8. A × h7 + ecc.

8.	Cc3—e2	Ac8—f5
9.	Ce2—g3	Af5—g6
10.	Cf3—e5	f7—f6?

Questa mossa è un errore che aggrava la già difficile situazione dei Neri: la spinta del pedone f7 lascia il difendente debolissimo sulle case bianche, specie dopo che il Maestro Canal avrà cambiato il suo Cavallo con l'Alfiere di Donna avversario: semplicemente 10. ...A × A; 11. D × A, Cd7 era preferibile.

11.	Ce5 × g6	h7 × g6
12.	h2—h4	Ab4—d6

Posizione dopo la 12ª mossa del Nero

13. h4—h5!

La più energica continuazione! Se ora 13. ...A × g3; 14. h × g6!, Ac7; 15. Dh5, Te8; 16. Dh7 +, Rf8; 17. Ah6! e vince.

13.	.....	g6—g5
14.	Cg3—f5	Rg8—f7

La minaccia 15. h6 ha costretto il Nero a cercar diversioni con una difesa d'eccezione. Ma il signor Canal, che, come ognuno vede, si trova proprio nel suo elemento, non darà più respiro all'avversario, suggellando degnamente l'emozionante partita!

15.	Dd1—f3	Tf8—h8
16.	Ac1 × g5	Rf7—g8

Posizione dopo la 16ª mossa del Nero

17. Ag5 × f6!

Un corretto ed elegante sacrificio che lascia la difesa senza risorse.

17.	.....	g7 × f6
18.	Df3—g4 +	Rg8—f7
19.	Dg4—g7 +	Rf7—e6
20.	Tf1—e1 +	Re6—d7
21.	Cf5 × e7	Dd8—f8

Se 21. ...A × e7; 22. Af5 +, Rd6; 23. Dg3 = | =. Oppure 22. ...Re8; 23. D × h8 +, Rf7; 24. Ag6 = | =.

22. Dg7—g4 +

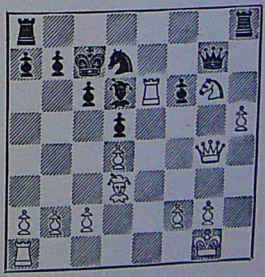
Molto più forte del semplice cambio di Donne, che avrebbe condotto ad un finale ancora più lungo.

22. ..... Rd7—c7

Naturalmente la migliore per evitare l'entrata di Donna in c8.

23. Ce7—g6 Df8—g7
24. Te1—e6 Cb8—d7

Posizione dopo la 24ª mossa del Nero



25. Te6 × d6!

« Ad finem rem adducere consecutione, integrum est! ».

25. ..... Rc7 × d6
26. Dg4—f4 + Cd7—e5

Se 26. ...Re6; 27. Tal—e1 +, e7 + guadagnando la Donna.

27. Cg6 × h8 Il nero abbandona.

Infatti, dopo 27. ...T × h8; 28. Ag6, e il Bianco avendo fermato ogni azione di contrattacco, rimarrà con un pezzo ed un pedone in più, senza dire della sua posizione vantaggiosa.

Una partita veramente di polso e di cervello, come non capita di trovare tutti i giorni!

APPENDICE

★

Come giustamente dice l'A., un principio generale, fondamentale per chi inizia una partita di scacchi, è dato dal concetto della *conquista del centro*. In questi ultimi tempi questo concetto si è evoluto ed ampliato. Prima di tutto anche la stessa definizione di centro è venuta estendendosi, oltre alle quattro caselle centrali, alle altre dieci che sono ad esse attigue; dimodochè tutte le proprietà che l'A. giustamente attribuisce alle caselle *e4, e5, d4, d5* sono proprie pure di tutto il quadrato che ha per angoli le case *c3, c6, f3, f6*, sebbene più attenuate nelle case esterne. Inoltre anche il concetto di *conquista* è venuto allargandosi alla fase preparatoria della conquista stessa e quindi alla parola *occupazione* del centro va sostituita l'altra, più propria, di *dominazione*, intendendosi, con questa, sia l'offesa, sia l'occupazione materiale delle caselle centrali con i propri pezzi e pedoni. Questa estensione di concetto doveva portare di conseguenza, come infatti ha portato, un ampliamento del numero delle aperture giudicate buone.

Venendo al secondo principio generale, cioè al concetto di *sviluppo rapido dei pezzi*, notiamo che anch'esso, pure essendo rimasto essenzialmente vero, è venuto adattandosi al senso agonistico del giuoco. Si è ragionato, press'a poco così: svilupparsi presto

è della massima utilità ma qual giovamento può darci per vincere una partita, se, ciò facendo, permettiamo al nostro avversario di fare altrettanto? Ne è venuta la conseguenza che accanto alle mosse certamente buone di rapido sviluppo, esistevano altre, pure altrettanto buone, se non migliori, che servivano ad impedire lo sviluppo avversario. Inoltre una seconda revisione di questo concetto di rapido sviluppo, è derivata da quest'altro semplice ragionamento, corrispondente al dettame popolare *presto e bene raro avviene*. Lo sviluppo di un pezzo non può essere fine a se stesso, ma deve avere uno scopo preciso, in corrispondenza alle mosse precedenti, nostre o dell'avversario ed a quello che vogliamo fare o che l'avversario ci minaccia. Può darsi che il buono sviluppo di un pezzo richieda più di una mossa, anzi un'intera manovra (per esempio lo spostamento del Cavallo di Re sull'ala di Donna e cioè Cb1—d2—f1—g3) e può ugualmente avvenire che non ne richieda nemmeno una, perchè risulti ben sviluppato nella sua casella originaria (come per esempio una Torre, quando sia sparito, spostato od avanzato il suo rispettivo pedone).

Non mi nascondo il pericolo per il principiante che può derivare da questo concetto di buono sviluppo e cioè che, per svilupparsi bene, finisca col non svilupparsi affatto, e perciò ripeto ed insisto su quello che ho detto nella prefazione, che prima di leggere e di applicare quanto sto scrivendo in questa Appendice, si sia ben certi di avere assimilato quello che precede: lo sviluppo dei pezzi è una cosa relativa alle circostanze e da farsi solo quando esse lo permettono.

Da quanto sopra risulta come corollario anche una

piccola modificazione al terzo concetto fondamentale del *guadagno di tempo*. A stretto rigore si guadagna un tempo quando ad una mossa di sviluppo l'avversario ci risponda con una mossa non solo di non sviluppo ma tale che ci permetta un ulteriore sviluppo od un miglioramento del medesimo: ma può anche avvenire che uno o più di questi guadagni di tempo ci creino una debolezza permanente o comunque una cattiva posizione ed allora facilmente si comprende che il guadagno si è risolto effettivamente con una perdita di potenza.

Tutti questi concetti che, ripeto ancora una volta, non sono che evoluzioni dei concetti già espressi dell'A., troveranno una maggiore delucidazione nella partita che segue.

*

Partita n. 21

Difesa indiana.

(*Torneo delle Nazioni - Buenos Ayres 1939*)

Bianco: Enevoldsen		Nero: Aljechin
1.	d2—d4	Cg8—f6
2.	c2—c4	e7—e6
3.	Cb1—c3	Af8—b4

Fin da queste prime mosse si nota la tendenza nel Bianco alla occupazione del centro e nel Nero piut-

tosto alla sua dominazione. Infatti il Bianco minacciava 4. e4, ma il Nero con la sua mossa 3. ...Ab4 ha mantenuto la dominazione della medesima casella.

4. Dd1—c2 Cb8—c6

Il Bianco aveva controllato di nuovo la casella e4, ma così facendo ha lasciato momentaneamente indifeso il Pd4 ed il Nero ne ha approfittato per attaccarlo sviluppandosi.

5. Cg1—f3 d7—d6

Il Nero volendo continuare la dominazione della casella e4, poteva giocare 5. ...d5, ma con questo si chiudeva per molto tempo l'Ac8 ed inoltre permetteva al Bianco di aprire con 6. c × d5 la colonna *c*, ove è già piazzata la D. e crearsi un obiettivo di pressione sul Cc6. Questa pressione poteva in seguito venire aumentata da Ab5, Ce5, ed eventualmente Tc1. La mossa del testo prepara lo sviluppo dell'Ac8, e controlla la casella e5.

6. Ac1—d2

Una mossa di sviluppo che quindi dovrebbe esser buona secondo il principio generale, ma che invece si dimostra non sufficiente ad ostacolare il piano del Nero. Si poteva giuocare 6. Ag5 seguita da 7. e3 con buon giuoco, ma la mossa esatta era 6. a3 e dopo 6. ...A × c3; 7. D × c3 controllando la casa e5, controllo che in seguito poteva venire mantenuto con b4 seguito da Ab2.

6. ..... e6—e5

Questa mossa può sembrare una perdita di tempo perchè il Pe7 è stato avanzato un passo alla volta. In realtà non lo è: il Pd4 è attaccato in doppio e difeso una volta sola. Il Bianco, per non perderlo deve seguire una di queste tre alternative: 1°) cambiarlo col Pe5, ma il Nero, che riprenderà col Pd6, viene a stabilire un forte pedone centrale; 2°) difenderlo con e2—e3 limitando con ciò e per molto tempo l'azione del proprio Pd2; 3°) spingerlo in avanti, come fa, con gli inconvenienti che vedremo. L'eventualità di 6. ...Ae3 non va presa neppure in considerazione per i suoi evidenti difetti.

7. d4—d5 Ab4 × c3

Qui cade in proposito un'osservazione generale che non è stata abbastanza messa in rilievo dall'A. quando ha parlato degli Alfieri e delle catene di pedoni. Quando si è formata una catena di pedoni che abbia probabilità di conservarsi a lungo, l'Alfiere che ha il colore dei pedoni propri nella catena, è un Alfiere di efficacia molto limitata, perchè viene ostacolato nei suoi movimenti dagli stessi suoi pedoni e prende il nome di *cattivo*, in opposizione all'altro che offende i pedoni avversari che suol chiamarsi *buono*. Secondo questa definizione in questo momento sarebbero buoni gli Alfieri di Donna, cattivo quello di Re. Quindi l'ultima mossa del Nero risulta eccellente perchè questi si sbarazza subito dell'Alfiere cattivo.

8. Ad2×c3 Cc6—e7
9. Cf3—h4

Il Bianco vuol impedire all'Alfiere nero di occupare l'eccellente casella e5 senza giuocare e2—e4 che renderebbe addirittura pessimo il suo cattivo Alfiere. Si noti che dopo 9. e3, Af5, il Bianco non può giuocare 10. Ad3 a causa della forchetta, dopo A × d3, D × d3, e5—e4.

9. ..... Dd8—d7!!

Mossa che sembra da principiante, ma che invece solo un grande campione poteva concepire. Come si vede, il principio del rapido sviluppo ed anche quello del semplice sviluppo dell'Ac8, viene ad essere trascurato completamente.

10. g2—g3 Dd7—g4!
11. Dc2—b3 Ce7—g6

Ora soltanto si incomincia a intravvedere lo scopo dell'escursione della Donna nera: obbligare il Bianco a spingere il Pf2 o quello h2 di un passo in modo da restringere sempre più il campo dell'Alfiere di Re bianco.

12. f2—f3 Dg4—d7
13. Ch4—g2 o—o
14. e2—e4

Riservando l'eccellente casa e3 per il Cg2 ed occupando l'importante casella centrale; ma così l'A.

R. diventa completamente prigioniero dei propri pedoni.

14. ..... Dd7—d8

Sgombro della casella d7 non tanto per liberare l'Ac8, quanto per aprire la strada al Cf6 che andrà ad occupare il nodo strategico c5, via d7. Come si vede, la bontà dello sviluppo ha ancor qui prevalenza sulla rapidità del medesimo.

15. Cg2—e3 Cf6—d7
16. Db3—c2 a7—a5

Per assicurarsi lo stabile collocamento del C. in c5. Ecco un altro principio che assume il carattere di generale: l'importanza della posizione di un pezzo sta in ragion diretta della difficoltà che incontrerà l'avversario a poternelo scacciare.

17. Af1—g2 Cd7—c5
18. o—o Ac8—d7

Con questa mossa può dirsi terminato lo sviluppo da ambo le parti; ma l'Ag2 è tanto rinchiuso che non si vede come potrà arrivare a liberarsi.

19. b2—b3

Con l'intenzione di seguire con 20. a3 quindi 21. b4, sloggiando il pericoloso Cavallo dalla sua forte posizione. Non si poteva giocar subito 19. a3 perchè il Nero avrebbe replicato con 19. ...a4 fortificando ancora la posizione del Cc5.

19.	.....	b7—b5
20.	Ta1—e1	

Un altro piccolo errore che renderà la posizione del Bianco, già precaria, addirittura insostenibile. Si doveva approfittare del momento, dell'attimo fuggente, per aprire al recluso Alfiere g2 la diagonale, discreta, se non buona, f1—a6 giuocando c4 × b5.

20.	.....	b5—b4
21.	Ac3—d2	Dd8—b8!

Difendendo il Pb4, il Nero si prepara ad aprire, mediante la spinta a5—a4, la colonna *a* che diventerà la base di operazione delle Torri nere.

22.	Te1—b1	a5—a4!!

Se ora 23. b × a4, A × a4; 24. Db2 [non 24. Dc1 a causa di Cd3! col guadagno della D.]. Si ha qui l'esempio pratico che, come abbiamo già detto, non sempre è necessario rimuovere un pezzo per svilupparlo e la Ta8 viene ad acquistare proprio il suo massimo sviluppo, nella casa originaria.

23.	h2—h4	Cg6—e7
24.	g3—g4	a4 × b3
25.	a2 × b3	Ta8—a3
26.	h4—h5	Db8—b6
27.	Rg1—h2	Tf8—a8

Soffermiamoci un po' ad analizzare la posizione quale si presenta dal diagramma qui appresso.

Esistono due linee difensive, rappresentate dai pedoni che, come la Maginot e la Sigfrido, separano i due eserciti combattenti. Però l'ala sinistra del Bianco è già stata sfondata dall'artiglieria nemica, sebbene la breccia non sia così ampia da permettere il passaggio del grosso dell'esercito. Il Nero minaccia di allargare questa breccia con la manovra: 28. Ta2; 29. Tb2, T × b2; 30. T × b2, Ta3! che farebbe cadere il Pb3, base della catena difensiva.

28. Tb1—b2 c7—c6!

Ecco arrivato il momento giusto per lo sfondamento centrale.

29. f3—f4

Un errore tattico perchè aiuta lo svolgimento del piano del Nero, ma, essendo già la posizione compromessa anche nel campo strategico, il Bianco, mantenendosi nella stretta difensiva, pur resistendo più a lungo, doveva inevitabilmente soccombere. Ora si ha il crollo improvviso ed inaspettato.

29.	.....	e5 × f4
30.	Tf1 × f4	Ta3—a1
31.	d5 × c6	Ce7 × c6
32.	Ce3—d5	Dd6—d8

La Donna nera, passando per la terza volta dalla casa di partenza, viene a dare il colpo decisivo all'ala di Re.

33.	Ad2—e3	Dd8—h4 +
34.	Ag2—h3	Cc6—e5

Con la duplice minaccia di catturare il Pg4 o di guadagnare la qualità con 35. ...Cd3.

35.	A e3 × c5	d6 × c5
36.	Dd2—f2	Ta1—h1 +

Abbandona.

Infatti se 37. R × h1, D × h3 +; 38. Rg1!, Ta1 + col guadagno della donna.

S. Rosselli Del Turco

INDICE

Prefazione . . . . . Pag. 5
Premessa . . . . . » 7

PARTE PRIMA

REGOLE E NOZIONI FONDAMENTALI

La scacchiera . . . . . » 13
Movimento dei pezzi . . . . . » 16
I pedoni . . . . . » 16
I pezzi . . . . . » 19
Scacco matto . . . . . » 24
Patta . . . . . » 27
L'arrocco . . . . . » 30
La partita . . . . . » 33

PARTE SECONDA

LO SVOLGIMENTO DEL GIUOCO

Capitolo I. - I FINALI . . . . . » 39
Finale di R. e D. contro R. . . . . » 40
Finale di R. e T. contro R. . . . . » 42
Finale di R. e 2 A. contro R. . . . 43
Finale di R., A., C. contro R. . . . » 45
Finale di R. e 2 C. contro R. . . . . » 49
Finali di pedoni . . . . . » 50
Re e pedone contro Re . . . . . » 50
D. contro pedone in sesta . . . . » 62
D. contro P. in settima di C., D. o R. . . 63

D. contro P. in settima di T. . . . . Pag. 64
D. contro P. in settima d'A. (R. N. nell'angolo) » 67
D. contro P. in settima d'A. (R. N. fuori angolo) . . . . . » 68
Finali di più pedoni . . . . . » 70
Pezzi vari e pedoni . . . . . » 77
A) Donna contro Donna e pedone . . . » 79
B) Donna contro Torre e pedone . . . » 80
C) Torre contro Torre e pedone . . . » 86
D) Alfiere contro Alfiere e pedone . . . » 90
Partita Sämisch - Tartakower . . . . . » 95
Partita Blackburn - Rubistein . . . . . » 98

Capitolo II. - Il mezzo della partita . . . » 101
Partita Aljechin - Capablanca . . . . . » 103
Partita Lasker - Capablanca . . . . . » 106
Partita Maròczy - Dr. Olland . . . . . » 110
Partita Teichmann - Spielmann . . . . . » 115
Partita Johner - Schlechter . . . . . » 121

Capitolo III. - Aperture . . . . . » 127
Aperture di Re . . . . . » 134
Aperture di Donna . . . . . » 136
Altre aperture . . . . . » 137

Parte Terza

PARTITE

Partita N. 1: Euwe - Réti . . . . . » 141
» » 2: Tartakower - Mieses . . . . . » 143
» » 3: Réti - Tartakower . . . . . » 145
» » 4: Tartakower - Capablanca . . . » 150
» » 5: Capablanca - Réti . . . . . » 154
» » 6: Carls - Süchting . . . . . » 156
» » 7: Bogoljubow - Tarrasch . . . » 159
» » 8: Aljechin - Rubistein . . . . » 162
» » 9: Treyball - Sämisch . . . . . » 165
» » 10: Bogoljubow - Niemzowitsch . . » 172

Partita N. 11: Capablanca - Marshall . . . Pag. 179
» » 12: Rosselli Del Turco - Yates . . » 181
» » 13: Capablanca - Aljechin . . . » 184
» » 14: Monticelli - Gilg . . . . . » 187
» » 15: Marshall - Janowsky . . . . » 191
» » 16: Maròczy - Marshall . . . . » 195
» » 17: Niemzowitsch - Tarrasch . . » 199
» » 18: Romanowsky - Lasker . . . » 203
» » 19: Romanowsky - Rabinowitsch . » 207
» » 20: Canal - Vecsey . . . . . » 211

APPENDICE

Partita N. 21. Enevoldsen - Aljechin . . . » 221

-5 FEB. 1965

Finito di stampare
nel 1964
per conto di U. Mursia Editore
da « La Varesina Grafica »
in Azzate (Varese)